Belgien bfr 175,- Dänemark dkr 32,50 Griechenland dr 1.400 Italien Lit 8.300 Luxemburg Lfr 175,- Niederlande hfl 9,30 Österreich öS 60,- Schweiz sfr 7,90 Spanien Pts 720 ISSN 0946-6290 B 41045



NUR 7,90 DM +2 CDs

1/98 DAS PROFI-MAGAZIN FÜR PC-

3 VOLLVERSIONEN

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Defekte CDs schicken Sie an:
Computec Verlag • Reklamationen PC Action • Roonstraße 21 • 90 429 Nürnberg

Himmlischer MDK-Nachfolger

Messiah

STAR TREK '98

Alles über die neuen Spiele zum Science-Fiction-Kult

ÜBER 20 DEMOS

Ihr AOL Zugang
Registrierungsnummer: 3J-6016-7476
Registrierungspasswort: IMBED-FILTHY

NEU
MIT FASTFINDER!
48 SEITEN TIPS & TRICKS ZUM SAMMELN

Die 75 besten Tips zu Age of Empires
So finden Sie alle Jedi Knight Secrets
Komplett gelöst: Curse of Monkey Island, Dark Reign und C&C 2 Vergeltungsschlag

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Defekte CDs schicken Sie an:
Computec Verlag • Reklamationen PC Action • Roonstraße 21 • 90 429 Nürnberg

Computer Bild CD-Qualität: sehr gut TESTSIEGER

HardwareXtra: 17 Zoll-Monitore, Lenkräder, Gamepads und 3D-Controller im Test

Schon getestet: FIFA 98, Lords of Magic, Blade Runner, Curse of Monkey Island



AB JETZT GB

NUR NOCHE

www.bladerunner.de

BLADE RUNNER™

Los Angeles, November 2019. Eine Spezialeinheit der Polizei, sogenannte Blade Runner, ist auf der Suche
diese Replikanten aufzuspüren und aus dem Verkehr zu ziehen. Denn Sie sind Ray McCoy, ein Blade Runn

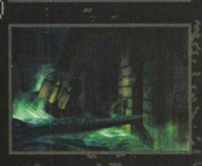
- Erstmalig: Echtzeit-Storyline-Engine, bei jedem neuen Spiel nimmt die Handlung einen völlig anderen Ve
- Noch nie dagewesene hochauflösende 3D-Echtzeit-Render-Grafik in 16,8 Millionen Farben
- Filmreife, nahtlos in das Gameplay integrierte Kameraschwenks
- Revolutionäre künstliche Intelligenz
- über 70 in Echtzeit berechnete Charaktere, die unabhängig voneinander agieren und individuelle Ziele
- über 100 Locations, die die Endzeitstimmung des futuristischen Los Angeles zu neuem Leben erwecken
- Blade Runner bietet die aufwendigsten Licht- und Spezialeffekte aller Zeiten

Ab Dezember im Handel: Die original Soundtrack-Remixe der Tyrell Bros.

GIBT ES
HEIN SPIEL.







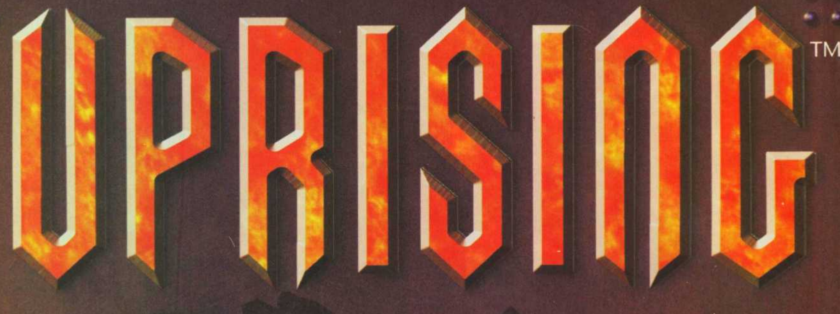


uche h Replikanten, die sich illegal auf der Erde befinden. Sie haben den Auftrag
unn och Vorsicht: Nichts ist, wie es scheint - und nichts scheint, wie es ist.
Ve

ele olgen
en



Ubi Soft



JOIN OR DIE.

...eiskalte Echtzeit-Strategie.

Knallharte 3D-Action...

Die Geburt eines neuen Genres:

Eine einmalige Verbindung aus Strategie und Action. Spielerlebnisse in einer neuen Dimension...Join or die

www.ubisoft.de







a division of The 3DO Company

MAXI Gamer 3D

In den Spieleredaktionen der Republik geht es in dieser Jahreszeit drunter und drüber. Mit einem fulminanten Spieleausstoß wollen sich die Hersteller noch schnell ihr Plätzchen unter dem Weihnachtsbaum sichern. Besonders fleißig waren im Dezember die Entwickler von Flugsimulationen. Infolgedessen wurde das PCA-Team Zeuge einer besonderen Interpretation des Weihnachtsliedes „Vom Himmel hoch, da komm' ich her".

HÖHENFLUG

Alex: Schaut mal, unser Müller fliegt wieder...was es wohl diesmal ist? Eine F-22, ein Longbow-Hubschrauber oder eine dieser klapprigen Flying Corps-Gold-Kisten?

Herbert: So schief, wie der in der Kurve hängt, ist er wohl auf seinem vorweihnachtlichen Messiah-Trip und hämmert sich unter dem Sturzhelm mit der X-Mas-Ravers-of-the-World-unite-Ultimate-Trance-Mix-CD die Birne zu.

Christian B.: Solange er das unter seinem Helm macht, geht es in Ordnung. Dann kann ich beim Hochfahren meines FIFA 98-Rechners wenigstens in Ruhe den erhabenen Klängen der Borussen-Hymnen lauschen. Äh, wie wär's mit einer Partie, Fränkel?

Harald: Nix gibt's. Jetzt müssen wir dem Müller erstmal ein paar Instruktionen für die Landung durchgeben, sonst knallt er wie beim letzten Mal in die Imbißbude. War ja kein appetitlicher Anblick. Schade um das gute Essen...

Christian M.: Neeeeääääääääääääääääh, brummbrumm. Schweigt still da unten, Fußvolk! Ich hab' den Feind genau im Visier! Ratatatatatatatatata...

Alex: Auweh, auweh. Völlig abgehoben. Der glaubt doch nicht wirklich, daß er diesmal davonkommt, ohne abgeschossen zu werden. Da hilft ihm auch sein abgehalfterter Richthofen-Helm aus der verstaubten Requisitenkammer der UFA-Studios nichts. Egal. Wenigstens haben wir jemanden, der sich liebevoll, leidenschaftlich und mit Inbrunst um die vielen Flugsimulatoren kümmert, die zur Zeit hier reinflattern...

Herbert: Stimmt. Hey, Müller! Sie könnten mal wieder runterkommen. Hier unten wartet noch Nachschub. Hähähä...

Müller: Neeeeääääääähouuuuw...

Alex: Um Himmels willen! Jetzt versucht er auch noch, einen Looping zu drehen.

Harald: Oje. Das geht schief. Aufpassen. Er kommt runter...

Rumpeln. Scheppern. Krachen.

Christian B.: Na toll. Jetzt ist er vom Stuhl gefallen. Wie man sich bloß in einen Flugsimulator so reinsteigern kann. Bei FIFA kann ich's ja noch verstehen, aber...

Herbert: Pssssst! Ruhe! Wenn er seinen seltsamen Topf abgenommen hat, kann er uns doch wieder hören.

Christian M. (rappelt sich auf und nimmt den Helm ab): Na, wie war ich?

Harald: Klasse!

Herbert: Super!

Christian B.: Sie haben's wirklich drauf, Herr Müller.

Alex: Bombastisch!

Christian M.: Na ja, beim nächsten Mal schaffe ich auch noch die letzte Angriffswelle. Jetzt müssen wir uns aber über die Ausgaben des kommenden Jahres Gedanken machen. Und weil in einer Woche Weihnachten ist, habe ich ein paar schöne Geschenke mitgebracht, als da wären Gutscheine für die Tests der kommenden Monate: Falcon 4.0 für Herrn Bigge, Red Baron 2 für Herrn Aichinger, Flight Unlimited 2 für Herrn Geltenpoth und der Flughafen-Manager für Herrn Fränkel...

Christian B.: (verzweifelt) Oh nein!

Alex: (mit Tränen in den Augen) Womit hab' ich das verdient?

Herbert: (weinerlich) Warum, warum, warum...

Harald: (frustiert) Brummelbrummelbrummel.

Christian M.: Fröhliche Weihnachten!

DIE REDAKTION

ALEXANDER GELTENPOTH, 24
Strategie, Rollenspiele
ist ganz froh, daß noch vor der beschaulichen Weihnachtszeit etliche gute Strategiespiele eingetroffen sind, die ihn über die langweiligen Feiertage retten.

HARALD FRÄNKEL, 27
Actionspiele, Sportspiele
bemerkte nach seiner Probezeit bei PC Action endlich, daß er an eine Horde Verrückter geraten ist ... und hat beschlossen, daß er gerade deshalb perfekt zu dem Haufen paßt.

CHRISTIAN MÜLLER, 30
Actionspiele, Simulationen
ist völlig abgehoben und informiert sich bei den Behörden über die Bau-Möglichkeiten einer Start- und Landebahn auf dem Dach des Redaktionsgebäudes.

HERBERT AICHINGER, 36
Actionspiele, Adventures
hat durchgerechnet, daß auf dem Redaktions-Airport für Müllers Fliegerchen nicht mehr viel Platz bleibt, wenn Aichinger mal seine gigantische I-War-Korvette eingeparkt hat.

CHRISTIAN BIGGE, 30
WiSims, Sport- und Rennspiele
freut sich auf Weihnachten, weil das endlich drei Tage Freizeit bedeutet, in deren sich die spielerischen Defizite bei einigen angesammelten Top-Titeln gut ausbügeln lassen.



TEST DES MONATS:

FIFA 98

Jetzt ist auch die letzte der 98er Tuningvarianten aus der EA-Sports-Reihe eingetroffen. In unserem Test des Monats lesen Sie, weshalb FIFA 98 an die Erfolge seiner NHL- und NBA-Kollegen anknüpfen kann.

INHALT

RUBRIKEN

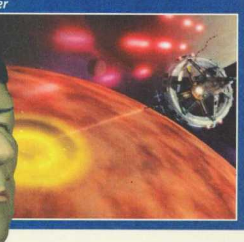
AKTUELLES

SEITE 28

Nach dem Star Wars-Jahr bahnt sich bereits ein zweiter Science-Fiction-Kult den Weg in die kommende Spiele-Saison. Nicht weniger als vier Star Trek-Spiele stehen für 1998 schon in den Startlöchern.

THEMA DES MONATS:

STAR TREK '98



VORSCHAU

TESTS

SPIELERFORUM

SPIELETIPS

KURZTIPS

HARDWARE

Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.

SEITE 76

Blade Runner

Mit ihrem bisher ambitioniertesten Spiele-Projekt unterstreichen die Westwood Studios einmal mehr ihren Ruf als Gameplay-Zauberer. Blade Runner könnte dem Adventure-Genre endlich neue Impulse geben.



AB SEITE 187



AB SEITE 235

Spiele-Controller und 17"-Monitore im Vergleichstest



Hardware für Spieler: News, Tests, Produkt-Vergleiche

SEI MEIN HERR

Zirkus - widerliche Bestie.
Angriff von hinten

Die Spirale
- kein Drachenpanzer
ist dick genug

Du bist in einem Gewölbe. Es ist kalt,
verdammt ungemütlich, und irgendwie hast Du das dumpfe Gefühl,
daß Dich etwas Unheimliches erwartet. Wie recht Du doch hattest:
Ein Viech aus der Urzeit, dessen Namen Du gar nicht erfahren
möchtest, stapft ohrenbetäubend auf Dich zu. Du ziehst Deine Klinge.
Jetzt wird es sich entscheiden: Du oder ...
Zu spät.

EIDOS
INTERACTIVE

Mahabarata



ACTION **Descent im Weltraum**

Die Schöpfer von Descent (Parallax Software) arbeiten derzeit an einer Weltraumsimulation, die den Titel Mahabarata trägt. Mahabarata verwickelt den Spieler in einen gewaltigen Krieg zwischen Menschen und Außerirdischen. Eine Story mit epischen Ausmaßen soll die Handlung bestimmen. Es ist möglich, bis zu zwölf unterschiedliche Raumer zu steuern, darunter echte Riesen. Schwarze Löcher und Asteroidenfelder erschweren das Leben. Unter anderem sind die Missionen so angelegt, daß es jeweils unterschiedliche Lösungen gibt. PC-Besitzer können außerdem mit geenterten außerirdischen Jägern experimentieren, um an fortgeschrittene Alien-Technologien zu gelangen. Im Netzwerk wird es einen Team- und einen Deathmatchmodus geben. Ein Erscheinungstermin ist noch nicht bekannt. **hfr**

Info: http://www.interplay.com/freespace/





Descent ohne Wände: Grafisch erinnert Mahabarata von Parallax Software etwas an die Wing Commander-Serie.

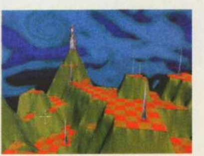
Sentinel Returns

ACTION **Wiedergeburt eines Klassikers**

Mitte der 80er Jahre kreierte F1 Grand Prix-Designer Geoff Crammond mit The Sentinel ein Spiel, das sich deutlich von den damals aktuellen Arcade-Titeln Pacman und Space Invaders unterschied – es handelte sich dabei um das erste „Virtual Reality"-Game, in dem Sie in ungewöhnlichen 3D-Welten einen erbitterten Kampf gegen „intelligente" Roboter ausfochten. Mit Sentinel Returns erlebt dieses Kultspiel nun eine zeitgemäße Neuauflage mit diversen Verbesserungen im Gameplay, üppiger Grafik, Musik von John Carpenter (Halloween) und Multiplayer-Fähigkeiten über serielles Kabel, Modem oder Netz. Sentinel Returns umfaßt 666 Levels, die sich in den Szenarien Earth, Air, Fire, Water und Void abspielen, ist speziell für Rechner mit 3Dfx-Grafikbeschleunigung ausgelegt und soll im ersten Quartal 1998 erscheinen. **ha**

Info: http://www.psygnosis.com





Sentinel Returns konfrontiert Sie in surrealistischen 3D-Welten mit ebenso schlagkräftigen wie intelligenten Robotern.

Croc

ACTION **Streitbare Cartoon-Echse**



Das sympathische kleine Reptil Croc kann sich völlig frei in den knallbunten 3D-Welten bewegen.

Mit einem ungewöhnlichen Spielehelden konfrontiert Sie Fox Interactive in dem 3D-Action-Adventure Croc: Sie steuern ein kleines, putziges Krokodil durch mehr als 200 Levels, um dessen Freunde auf der Gobbo-Insel vor dem Schurken Baron Dante zu retten. Innerhalb der gerenderten, echtzeitanimierten 3D-Umgebung können Sie sich völlig frei bewegen und dem Gegner unter anderem mit wirkungsvollen Schwanzschlägen kräftig zusetzen. Croc bietet einen abwechslungsreichen Mix aus Action und Puzzleeinlagen sowie einen dreistündigen Soundtrack und unterstützt 3Dfx- und Direct3D-Grafikbeschleunigung. Das farbenfrohe Krokodilspektakel soll Anfang Januar 1998 über Electronic Arts auf den Markt kommen. **ha**

Info: http://www.foxinteractive.com

Dethkarz

ACTION **Raserei für High-End-PCs**



Mit tiefer gelegten, schwer bewaffneten Brummern rast der Spieler bei Dethkarz durch eine futuristische Welt.

Ein Rennspiel mit harten Ballereinlagen, das nur auf High-End-PCs (ab Pentium 166 mit 3D-Beschleuniger) lauffähig ist, will Melbourne House demnächst für Beam International vertreiben. In acht Welten sind 16 Kurse zu finden, die per Spiegel-Modus sogar verdoppelt werden können. Eine futuristische Fahrphysik und abenteuerliche Streckenführungen versprechen wilde Sprünge und verrückte Stunts. Die Vielzahl von Waffen ermöglicht es, schnellere Kontrahenten kurzerhand aus dem Weg zu blasen. Versteckte Kurse, Wagen und Spielmodi würden außerdem die Dauermotivation erhöhen, versprechen die Macher. Für Multiplayer-Freuden darf im Internet, per Netzwerk, Modem und Nullmodem gezockt werden. **hfr**

Info: http://www.beam.com.au/games/dethkarz.html

Last Bronx

ACTION **Krieg der Prügelknaben**



Bei Last Bronx stehen sich die Straßenkämpfer nicht mit bloßen Fäusten, sondern mit gefährlichen Waffen gegenüber.

Last Bronx, ein neues Prügelspiel für den PC, soll im Februar erscheinen. Dabei treten die acht besten Straßenkämpfer Tokios zu einem Turnier an. Allerdings geht es nicht mit bloßen Fäusten, sondern mit gefährlichen Waffen zur Sache. Hintergrund ist, daß die Bandenchefs das Blutvergießen in den Slums der Stadt mit einem „sportlichen" Wettkampf beenden wollen. Das Spiel wird zunächst ohne 3D-Unterstützung ausgeliefert. Ein Patch ist geplant. **hfr**

Info: Sega Deutschland, Hans-Henny-Jahnn-Weg 49-53, 22085 Hamburg

Trespasser

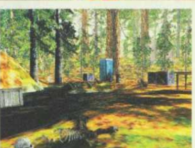
ACTION **Saurier-Spektakel von Dreamworks**

Frischen Wind in das Klon-gebeutelte 3D Action-Genre will Dreamworks Interactive (Spielberg, Geffen, Katz) mit der digitalen Fortsetzung des Kinofilms Jurassic Park: The Lost Word bringen. Hauptdarsteller: eine Frau! Anne überlebt einen Flugzeugabsturz auf einem tropischen Eiland, das sich als prähistorischer Garten Eden präsentiert. Sie steuern die Spielfigur aus der Ich-Perspektive, sehen allerdings nicht nur eine Hand im Bildausschnitt, sondern agieren mit Annes Armen. Waffen und Material steckt die Heldin in ihren Gürtel. Um solche Gegenstände zu benutzen, sieht man nach unten und nimmt eines der Objekte in die Hand. Auf eine Inventarleiste oder Munitionsanzeige wird ebenfalls verzichtet, auch eine Lebensanzeige wird es nicht geben. Das Entwicklerteam will den Überlebenskampf so realistisch wie möglich gestalten. Wie sich dies auf das Gameplay auswirkt, wird sich erst anhand einer spielbaren Version zeigen. Der Spielablauf ist nicht in Levels unterteilt, sondern führt durch die verschiedenen Gebiete (Wälder, Steppen, Dörfer und Industriekomplexe) der Insel. Trespasser soll keine „Ballerorgie" werden, sondern das Überleben auf der Saurier-verseuchten Insel in den Mittelpunkt rücken. Natürlich muß sich Anne verteidigen, aber nicht zwangsläufig jede Kreatur ins Visier nehmen. Wichtig wird zum Beispiel sein, Verletzungen zu kurieren, für Nahrung zu sorgen und sich auszuruhen. Puzzles sind als realistische Problemstellungen aufgebaut, die sich aus der Spielumgebung und Situation ergeben. Eine große Rolle wird dabei die implementierte Spielphysik sein. Eine eingestürzte Holzbrücke kann mit einem Baumstamm und einem Seil überwunden werden, eine verschlossene Tür wird einfach eingetreten oder aufgeschossen. Wenn es Dreamworks gelingt, die angekündigten Features vernünftig umzusetzen, darf man sich auf einige wirkliche Innovationen freuen. Spielen dürfte sich Trespasser wie eine Mischung aus Montezuma, Tomb Raider und einem typischen 3D-Shooter. **cm**



Info: http://www.trespasser.com





Die digitale Fortsetzung des Kinostreifens Lost World soll in Sachen Grafik-Engine alles bisherige in den Schatten stellen.

Bug Riders

ACTION **Sportskäfer**

Nachdem das Portfolio von GT Interactive in letzter Zeit recht Action-Shooter-lastig war, schlägt Bug Riders gänzlich neue Töne an: Es handelt sich bei diesem Titel um ein Rennspiel der besonderen Art. 22 Charaktere stehen zur Auswahl, um in einem abgefahrenen Rennen auf Riesenkäfern verzwickte 3D-Kurse zu bewältigen. Bug Riders bietet 3D-Beschleuniger-Support und soll angeblich selbst bei hohem Detailaufkommen auf dem Bildschirm durchweg eine Framerate von 30 fps gewährleisten. Zuweilen werden beim Leveldesign vage Erinnerungen an Segas Panzer Dragoon wach, aber Bug Riders bietet dem Spieler mehr Bewegungsfreiheit und sehr abwechslungsreiche Settings. Insgesamt kann der Spieler unterwegs 16 verschiedene Waffen aufsammeln, mit denen er seinen Kontrahenten auf der Rennstrecke kräftig einheizen darf. Die PC-Version des Programms wartet darüber hinaus mit einem Zweispieler-Modus über Modem auf. **ha**

Info: http://www.gtinteractive.com



In Bug Riders liefern Sie sich heiße Wettrennen auf den Rücken von Rieseninsekten. 3D-Beschleuniger-Unterstützung sorgt dabei für das nötige Tempo und spektakuläre grafische Effekte.

Indy Racing: Road to the Indianapolis 500

RENNSPIEL **Kreis-Auswahl**

Upps! Kaum hat sich Microsofts CART Precision Racing verschoben, steht auch schon das nächste Indy Car-Spiel in den Startlöchern. Die Interactive-Abteilung von US-Mediengigant ABC läßt Ihre Renner schon im Januar mit Lizenz auf acht Originalkurse los, verzichtete aber zugunsten einer schnellen SVGA-Engine auf den 3Dfx-Support. Fünf verschiedene Spielmodi, darunter tatsächlich das legendäre Indy 500-Rennen, diverse Multiplayer-Optionen für Netzwerke und Internet und ein exaktes Tuning- und Setup-Modell sollen für perfekte Rennatmosphäre sorgen. Erstaunlich: Neben den normalen Indy-Boliden dürfen Sie auch Dragster und Funcars über die Pisten scheuchen. **cb**

Info: http://www.abcinteractive.com/





Witzig! Die Strandbuggies haben nicht ganz so viel Grip auf den Hochgeschwindigkeits-Kursen.



Verwirrend oder beeindruckend? Die ABC-Cockpits verfügen über zig Digitalanzeigen.

Dark Vengeance

ROLLENSPIEL **Racheengel**

Seit mehr als 2 Jahren arbeitet Reality Bytes an einem äußerst ehrgeizigen Projekt. Dark Vengeance wird ein 3D-Action-Rollenspiel mit fünf grundverschiedenen Helden und charakterspezifischer Story! Barbar, Jäger, Zauberer, Druide und Assassin stehen zur Auswahl. Mit Schwert, Bogen, Zaubersprüchen und Fallen können die über 40 verschiedenen Gegner aus dem Weg geräumt werden. Zudem soll Dark Vengeance eine hervorragende Mehrspieleroption enthalten. Bis zu 32 Spieler dürfen sich über das Internet ein Deathmatch liefern oder zusammen Abenteuer bestehen. Reality Bytes hat angekündigt, daß Dark Vengeance alle verbreiteten 3D-Beschleunigerkarten und MMX unterstützen wird. Über das Erscheinungsdatum sagt der Hersteller aber immer noch das gleiche: „Bald... wenn es perfekt ist!" **ag**

Info: http://www.realbytes.com/DV





Mit Schwert und Magie lassen sich die Monster besiegen. Die 3D-Perspektive ändert sich automatisch mit der Bewegung der Charaktere, so daß die Übersichtlichkeit leicht gewahrt bleibt.

NBA Action ´98

SPORT **Duell der Riesen**

Das actionorientierte Basketballspiel mit dem entsprechenden Titel NBA Action ´98 will Sega im Januar für den PC auf den Markt bringen. Geboten werden alle 29 Teams der nordamerikanischen Profiliga und über 340 Spieler. Die Statistiken beruhen auf der Saison ´96/97. Das Gameplay macht Alley-oops genauso möglich wie Pässe hinter dem Rücken und „blinde" Zuspiele. Die Akteure können transferiert und editiert werden. Nach einem Übungsspiel darf man sich an freundschaftlichen Vergleichen, Playoffs oder einer ganzen Saison versuchen. **hfr**

Info: http://www.sega.com/products/games/01658.html



Der Herr, der rechts im Bild die Szene beobachtet, ist Dennis Rodman, der sich diesmal mit roten Haaren präsentiert.

The Golf Pro

SPORTSPIEL **Löcher, die die Welt bedeuten**



Mit Hilfe des MouseDrives sollen die Schläge noch genauer und realistischer werden.

Unter den 15 meistverdienenden Sportlern befinden sich gleich drei Golfer. Da der restliche Teil der Weltbevölkerung aber wohl kaum an die „Lochtöpfe" dieser Welt gelangt, haben findige Köpfe Computergolf erfunden, das mit Links LS ´98 seine Referenz gefunden hat. Mit The Golf Pro will Empire daran rütteln. Mit dem MouseDrive präsentieren die Engländer eine Weiterentwicklung des „Swing". Die Render-Kurse St. Mellion (England) und Hilton Head National (USA) werden mitgeliefert, für Anfänger gibt's Tips von Pro Gary Player und ein Handicap-System. Zumindest in Multiplayer-Matches soll ab Januar auch ein Turnier-Modus zur Verfügung stehen. **cb**

Info: http://www.empire.co.uk/

Addiction Pinball

FLIPPER **Groschengräber für den PC**

Ein Flipperspiel wird MicroProse für den Entwickler Team 17 veröffentlichen. Die Analyse der besten echten Groschengräber soll bei Auflösungen von bis zu 1.600x1.200 bei 65.000 Farben einen bislang nie dagewesenen Realismus garantieren, verspricht das Programmiererteam. 1.200 Megabyte komprimierter Daten ermöglichen die Darstellung vieler Renderanimationen auf dem Scoreboard. Unter anderem basiert einer der Tische auf dem Spieleklassiker Worms. **hfr**

Info: http://www.team17.com/pinball/index.



World Rally Fever ist einer der Flippertische bei Addiction Pinball. Manga-Cartoons verleihen ihm Zeichentrickflair.

Jack Nicklaus Golf 5

SPORTSPIEL **Und locht und locht und locht...**

Das Urgestein der (Computer-)Golfszene schlägt in Kürze zum fünften Mal zu. Accolade präsentiert in Jack Nicklaus 5 komplett neue 3D-Golfer und mit Hualalai Resort (Hawaii), South Shore (Las Vegas), Nicklaus North (Kanada) und Juliet (Irland) vier neue Originalkurse. Auch soll im Januar zum ersten Mal der MouseSwing zum Einsatz kommen. Wieder dabei ist der Nicklaus-Kursdesigner, mit dem Sie via Drag and Drop schnell eigene Plätze zusammenzimmern und somit den Lochspaß beliebig lange ausdehnen können. Golf-Fans dürfen sich also auf den Winter freuen. **cb**

Info: http://www.accolade.com



Jack's back! Das neue 3D-Modell läßt besonders die Animationen weicher erscheinen.



Diamond Monster 3D
3D Add on Board zur gezielten Beschleunigung von 3D Applikationen. 4 MB EDO RAM, 3Dfx Voodoo-Chip, inkl. Spielen, Treiber, Handbuch etc.
378,-

Diamond Viper V330, 4 MB
Brandneue 3D-Allroundkarte mit RIVA 128 Chip. „Bei allen Tests erreichte die Karte das bisher höchste Testergebnis" PC Direkt 10/97 Testsieger PC Direkt 12/97
399,-

JAZZ Adrenaline Rush 3D, 6 MB
3D-Beschleunigerboard der Extraklasse. Mit 3Dfx Voodoo Rush 3D-Chip, 6 MB single cycle EDO RAM, 128 BIT, inkl. Mechwarrior2, Interstate 76 ect.
399,-

US Robotics Sportster Flash 56 K
Highspeedmodem der neusten generation. Inkl. 1 Jahr AOL for free.
289,-

Modem 33.600 Askey Komplett-Kit
Der preiswerte Einstieg in die spannende OnLine-Welt. Externes High-Speed-Modem mit 33.600 bps. – ideal geeignet für Online-Dienste wie AOL, Compuserve oder T-OnlineInklusive.
139,-

24fach CD-ROM Lite-On
schnelles internes Laufwerk, IDE/ATAPI
159,-

CD-Rohlinge 10er Pack
Speicherkapazität: 650 MB oder 74 Minuten
39,-

CD-Writer Mitsumi 2600TE
Beschreiben Sie Ihre CD´s jetzt selbst. Interner IDE-Brenner mit 6facher Lese- und 2facher Schreibgeschwindigkeit. Komplettkit inklusive Software.
599,-

CD-Writer HP 7100i
Fit für die Zukunft. Interner IDE-Brenner, mit dem Sie auch DVD´s lesen können. Große Softwareausstattung
799,-

2.1 GB Quantum Fireball
5400 U/Min, 128 kB Cache, 9,5ms
279,-

4.3 GB IBM SCSI
5400 U/Min, 512 kB Cache, 8,5ms
648,-

2.1 GB Seagate, Ultra SCSI
7200 U/Min, 512 kB Cache, 8ms
777,-

Netzwerkkarten-Bundle
Bauen Sie sich Ihr eigenes Netzwerk für den ultimativen Spielespaß. 2 x KTI-ET 16/PS 2 ISA Karte, 1x Crossover Kabel, gegen einen geringen Aufpreis erledigen wir alle Hardwareeinbauten für Sie.
99,-

2 GRAVIS Firebird 2 + Joystick-Doppler
Für den idealen Spielespaß zu zweit.
249,-

Force FX Joystick
Der nagelneue Force-FX Joystick läßt Sie Ihre Action-Games und Simulationen völlig neu „erleben". Der Knüller : Er bewegt sich naturgetreu nach den Anforderungen des Spiels. Er vibriert bei Treffern, läßt Sie bei hoher Geschwindigkeit die Fliehkräfte spüren und auch der Rückstoß bei Schußwechseln geht direkt in Ihre Hand über.
249,-

Agfa Snapscan 310
Schneller Qualitätsscanner mit super Softwareausstattung. Inkl. Omnipage Lite und Fotoexpress. Testsieger PC-Direkt 12/97
399,-

Aufrüstkit Intel PII 233 MHz
Jetzt umrüsten auf die Top-Technik zum Sparpreis. Intel PII 233 MHz mit MMX-Technologie auf Gigabyte LX-Board. Inkl. 32 MB EDO-RAM
1488,-



Deutschland: **Dresden** Freibergerstr. 122, fon 03 51/86 68 80 **Cottbus** Franz-Mehring-Str. 12, fon 03 55/70 04 81 **Potsdam** Hegelallee 15, fon 03 31/29 85 20 **Eberswalde**, Heegermühler Straße 43, fon 0 33 34/21 29 24 **Neubrandenburg**, Akeleiweg 5 **Rostock** Alt Bartelsdorfer Str. 1, Hansehof, fon 03 81/6 86 68 81 **Hamburg** Ahrensburger Str. 71, fon 0 40/6 57 10 23 **Hamburg** Rugenbarg 277 (Ring 3), fon 0 40/83 160 46 **Lübeck** Mühlenbrücke 5a, fon 04 51/7 06 22 27 **Kiel/Suchsdorf** Steekberg 5 fon 04 31/3 19 89 20 **Bremen** Breitenweg 53, fon 04 21/1 65 56 07 **Hannover** Desterstr. 17, fon 05 11/45 10 61 **Minden** Stiftsallee 93, fon 05 71/64 61 30 **Bielefeld** Eckendorfer Str. 2-4, fon 05 21/96 96-0 **Gießen/Wieseck** Wingert 18, fon 06 41/9 52 11-0 **Braunschweig** Frankfurter Str. 226, fon 05 31/2 81 04-0 **Magdeburg** Große Diesdorfer Str. 179, fon 03 91/7 39 10 90 **Düsseldorf** Karlstr. 96, fon 02 11/1 72 51-0 **Mönchengladbach** Krefelder Str. 221, fon 0 21 61/17 97 67 **Solingen** Kölner Str. 41, fon 02 12/22 23 70 **Castrop-Rauxel** Obere Münsterstr. 33-35, fon 0 23 05/1 80 43 **Dortmund** Von-der-Tann-Str. 21, fon 02 31/5 60 04 92 **Leverkusen** Adolf-Kaschny-Str. 12, fon 02 14/8 68 12-0 **Alsdorf Mariadorf** Gutenbergstr. 3, fon 0 24 04/98 69 20 **Trier** Luxemburger Str. 126, Am Messepark, fon 06 51/8 28 99-0 **Mainz/Kastel** Boelckestraße 20, fon 0 61 34/1855-0 **Koblenz** Rudolf-Diesel-Str. 2a, fon 02 61/8 84 22 33 **Siegen** Birlenbacher Str. 40, fon 02 71/88 09 10 **Hagen** Boeler Str. 192, fon 0 23 31/8 10 23 **Soest** Am Weithof 5, fon 0 29 21/36 24-0 **Frankfurt/Rödelheim** Westerbachstr. 47, fon 0 69/97 88 70 **Friedberg** Pfingstweide 24, fon 0 60 31/72180 **Darmstadt** Otto-Röhm-Str. 47, fon 06151/82880 **Saarbrücken** Mainzerstr. 155, fon 06 81/967 450 **Neunkirchen-Wellesweiler** Untere Bliesstr. 73, fon 0 68 21/470-04 **Stuttgart** Immenhofer Str. 19-21, fon 07 11/6 07 00-13 **Kehl a. Rhein** Hauptstr. 150, fon 0 78 51/9 47 50 **Lahr** Friedrichstr. 23, fon 0 78 21/9 26 80 **Villingen**, Lahrerstraße 1, fon 0 77 21/84 74-0 **Konstanz** Wollmatingerstr. 22, fon 0 75 31/ 99 44-0 **München** Dachauer Str. 15, fon 0 89/5 50 10 57 **Gilching** Karolingerstr. 34, fon 0 81 05/50 58 **Rosenheim/Kolbermoor** Rosenheimer Str. 64a, fon 0 80 31/29 90 29 **Freising** Prinz-Ludwig-Str. 18, fon 08 16 1/ 42 90 0 **Augsburg** Donauwörther Str. 228, fon 08 21/41 10 41 **Memmingen**, Donaustraße 64, fon 0 83 31/94 37-0 **Friedrichshafen**, Charlottenstr. 55, fon 0 78 41/7 22 90 **Neu-Ulm** Augsburger Str. 22, fon 07 31/72 36 63 **Nürnberg** Rollnerstr. 114, fon 09 11/9 35 39 35 **Erlangen** Nürnberger Str. 88, fon 0 91 31/16 03 60 **Regensburg** Im Gewerbepark C 62, fon 09 41/46 51 60 **Erfurt** Linderbacher Weg 30, fon 03 61/4 41 11 20
Luxembourg: 113. route d'Arlon/Strassen, fon 0 03 52/31 61 54-1 **Salzburg:** Sterneckstr. 50, fon 0043 662/64 59 40-0

pc.Spezialist Stützpunkthändler sind von uns **zertifizierte Fachhändler** in Ihrer Nachbarschaft, die Ihnen eine Auswahl des pc.Spezialist Artikelsortimentes bieten: **Chemnitz** sysWare Haßler & Thon GbR, Sonnenstraße 64, fon 03 71/4 01 31 10 **Berlin**, **JE Computer Enders GmbH:** Am Tierpark/Otto-Schmirgal-Str. 1, fon 0 30/40 30 07-0 • B-Charlottenburg, Schillerstr. 42-44, fon 0 30/3 27 43 74 • B-Neukölln, Jonasstr. 36, fon 0 30/6 22 20 11 • B-Friedenau, Bundesallee 85, fon 0 30/8 59 89-222 • B-Wedding, Prizenallee 81, fon 0 30/49 76 61 05 • B-Wittenau, Eichhorster Weg 80, fon 0 30/40 30 07-77 • B-Tegel, Buddestr. 18, fon 0 30/4 33 03-32/-34 **Bremen** AD Computertechnik GmbH, Lindemannstr. 22, fon 04 21/39 19 99 **Herborn** Bolimann Datensysteme, Obere Hauptstr. , fon 0 27 72/47 57 0 **Duderstadt** Matthias Otto, Hinterstraße 1, fon 0 55 27/94 14 66 **Neuss** DeyCom Datenverarb.ges.mbH, Lessingplatz, fon 0 21 37/20 01 **Velbert** Andreas Fenner, Langenberger Str. 27, fon 0 20 51/25 38 23 **Hamm** ADC Elektronik, Alleestr. 56, fon 0 23 81/5 94 71 **Wiesbaden** Utopian Computer Adamek+Kammerer GbR, Kirchgasse 48, fon 06 11/37 97 20 **Schwabmünchen**, CCS Carstens GmbH, Luitpold Str. 18, fon 0 82 32/90 00 00 **Marktrodach**, BS Computer- Uwe Brückner, Gewerbepark Im Gries 9, fon 0 92 61/6 09 50

http://www.pcspezialist.de

PERTZBORN



Falcon 4.0

FLUGSIMULATION **Die graue Eminenz kehrt zurück**



Viel Wert legen die Designer auf realistische Landschaften. Schon der Canyonflug ist überzeugend.

Einer der ersten (1991) und zugleich besten F-16 Simulatoren war der Falcon 3.0 von MicroProse. Im März soll endlich die Version 4.0 fertiggestellt sein. Ein Echtzeit-Szenario führt Sie nach Korea, wo über einen Kampagnen-Manager Einsatzorte selbst ausgewählt werden müssen. Als Squadron-Leader entscheiden Sie selbst, in welche Kämpfe eingegriffen wird, damit der Konflikt eingedämmt werden kann. Das Einsatzgebiet erstreckt sich über die gesamte koreanische Landzunge. Unter Zuhilfenahme von Satelliten- und Luftbildern haben die Designer das Gebiet beider Staaten umgesetzt, und die F-16 kann topographisch exakt von den Meeresküsten Südkoreas bis hinauf in die Berggebiete des Nordens fliegen. Simuliert wird das aktuellste Modell des Kampfjets, der mit dem neuen APG-68-Radar und HARM-Zielsystem ausgestattet ist und damit über zehn verschiedene Radar- und HUD-Modi verfügt. Falcon 4.0 wird mit neben SVGA und 16 Bit-Farbtiefe auch 3D-Beschleuniger unterstützen. **cm**

Info: http://www.microprose.com

Bundesliga Manager Win 95

WIRTSCHAFTSSIMULATION

Klassiker kommt im neuen Gewand

Die Firma Software 2000 arbeitet fleißig an einem Konzept für die Windows-95-Version ihres Bundeliga Managers. Er wird nicht nur für diese Benutzeroberfläche optimiert, sondern enthält auch etliche neue Features. Registrierte Kunden des Vorgängers sollen über ein Mailing informiert werden und ein günstiges Update erhalten – der Preis steht allerdings noch nicht fest. Läuft alles nach Plan, steht der neue Bundesliga Manager Win 95 Ende März in den Läden. Unter anderem sind folgende neue Features vorgesehen: aktuelle Transferdaten der Saison 97/98; überarbeitete Grafiken für Spieldarstellung und Anzeige der Aufstellung; vor jeder Partie können Standardschützen für Freistöße und Eckbälle festgelegt werden; freie Wahl von Freundschaftsspielen im WM-Modus; Mannschaftsprämien wie beim BM Hattrick; Champions League mit nunmehr 24 Teams (im Startmenü wähl- und editierbar) und levelbezogenem Prämiensystem; Editiermöglichkeit für ausländische Clubs und deren Wappen. Außerdem wird an mehreren kleinen Punkten gefeilt, die Design- und Gameplay betreffen. **hfr**

Info: Software 2000, Max-Planck-Straße 9, 23291 Eutin





Screenshots aus der Konzeptphase der neuen BM-Version: Es soll unter anderem möglich sein, die Elfmeterschützen direkt im Spielablauf zu bestimmen.

Gerüchte & Notizen

→ *Das nächste **Echtzeitstrategiespiel** von **Westwood** wird nicht Command & Conquer 3 – Tiberium Sun, sondern **Dune 2000** sein. Bereits vor 4 Jahren stellte die renommierte Softwareschmiede mit Dune 2 das erste konventionelle Echtzeitstrategiespiel vor. Die Story des nächsten **Dune** basiert wieder auf dem gleichnamigen **SF-Roman** von **Frank Herbert**.*

→ *Der Erwerb eines **Uni-Diploms für Spieledesign** ist jetzt erstmals an der University of Abertay (Dundee, England) möglich. Hierfür wurde extra ein virtuelles Labor mit Geräten für rund DM 230.000,- eingerichtet. Hinter dem Projekt steht **DMA Design**-Chef David „Lemming" Jones.*

→ *Die **Silent Hunter Commanders** Edition von **Mindscape** beinhaltet neben dem Spiel drei Mission-CDs (eine bisher unveröffentlichte), womit jetzt 45 Missionen in sechs Kampagnen zur Verfügung stehen. Zu einem Preis von ca. 80 Mark ist dies in erster Linie nur für Neukäufer ein lohnendes Angebot.*

→ *Im März steht bereits das nächste Rennspiel zur Indy Car-Serie an. **Psygnosis** arbeitet derzeit fieberhaft an **Newman Haas Racing** und will durch die Kooperation mit dem Rennstall auch sämtliche Lizenzen erwerben.*

→ *Für **Madden NFL 98** von **EA Sports** ist jetzt der 3Dfx-Patch verfügbar. Sie finden ihn auch auf der Cover-CD.*

→ ***Ikarion** hat sein Versprechen gehalten. Mittlerweile ist das zweite **Update verfügbar** (auf der Cover-CD), und **Demonworld** läuft ziemlich stabil. Ab einem Achtfach-Speed-CD-ROM-Laufwerk kann sogar auf eine Vollinstallation verzichtet werden, ohne im Gegenzug lange Ladezeiten in Kauf zu nehmen.*

→ ***Microsoft** hat den Europa-Release von **CART Precision Racing** erst einmal auf Februar verschoben. Die KI der Computerfahrer der in den USA bereits erhältlichen Simulation soll noch verbessert werden.*

→ ***Take 2 Interactive** bastelt an einer weiteren F-22-Flugsimulation. Herausragendes Merkmal ist, daß **Jetfighter Full Burn** eine ausgeprägte Hintergrundgeschichte und Pilotenkarriere à la Strike Commander bieten soll, was in ausführlichen Filmsequenzen präsentiert wird.*

→ ***Westwood** will angeblich in Kürze eine neue Spielserie für den Familienbereich starten. Das erste Produkt soll eine Kompilation aus mehreren **Kartenspielen** sein und bereits Ende des Monats zunächst in den amerikanischen Handel kommen.*

HIT-COUNTDOWN

ACTION

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Daikatana	3D-Action	ION Storm	1. Quartal ´98
Deathtrap Dungeon	Action-Adventure	Eidos Interactive	Dez ´97
Descent 3	3D-Action	Parallax Software	1. Quartal ´98
Earthsiege 3	Action	Sierra	Dez ´97
Forsaken	3D-Action	Probe	Jan ´98
Half-Life	3D-Action	Sierra	Feb ´98
H.E.D.Z.	Action	Hasbro Interactive	Feb ´98
MechWarrior 3	Action	MicroProse	2. Quartal ´98
Pandemonium 2	Jump&Run	Crystal Dynamics	1. Quartal ´98
Wing Commander Prophecy	Action	Origin	Jan ´98

ADVENTURE

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Gabriel Knight 3	Adventure	Sierra	2. Quartal ´98
Grim Fandango	Adventure	Lucas Arts	3. Quartal ´98
King's Quest 8: Mask of Eternity	Adventure	Sierra	Mär ´98
Quest For Glory 5: Dragonfire	Adventure	Sierra	Feb ´98
Simon the Sorcerer 3	Adventure	Adventure Soft	3. Quartal ´98
Star Trek: Return to Vulcan	Adventure	Interplay	1. Quartal ´98
The X-Files	Adventure	Fox Interactive	1998
WarCraft Adv.: Lords of the Clan	Adventure	Blizzard	1. Quartal ´98
Woodruff 2	Adventure	Sierra/Coktel Vision	1. Quartal ´98

RENNSPIEL

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Micro Machines 3	Rennspiel	Codemasters	1.Quartal´98
Power F1 Version 2.0	Rennspiel	Eidos Interactive	Jan ´98
Sega Touring Car	Rennspiel	Sega	Jan ´98
Vette	Rennspiel	MicroProse	1. Quartal ´98

ROLLENSPIEL

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Dark Vengeance	Rollenspiel	Reality Bytes	1. Quartal ´98
DSA 4 LMK	Rollenspiel	Attic	1. Quartal ´98
Might & Magic 6	Rollenspiel	3DO	3. Quartal ´98
Return to Krondor	Rollenspiel	7th Level	1998
The Dark Project	Rollenspiel	Looking Glass	Dez ´97
The Elder Scrolls: Redguard	Rollenspiel	Bethesda Softworks	Dez ´97
Ultima 9	Rollenspiel	Origin	3. Quartal ´98
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir Tech	3. Quartal ´98

SIMULATION

Titel	Genre	Hersteller	Termin
CART – Precision Racing	Rennsimulation	Microsoft	Feb ´98
Falcon 4.0	Kampfflugzeug-Sim.	MicroProse	Mär ´98
Flight Unlimited 2	Flugsimulation	Looking Glass	Jan ´98
Grand Prix Legends	Rennsimulation	Sierra/Papyrus	3. Quartal ´98
M1 Tank Platoon 2	Panzer-Simulation	MicroProse	1. Quartal ´98
Red Baron 2	Flugsimulation	Sierra	Dez ´97
Sierra Pro Pilot	Flugsimulation	Sierra	Feb ´98
X-Car	Rennsimulation	Virgin/Bethesda	1. Quartal '98

SPORT

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Game, Net & Match	Tennis-Simulation	Blue Byte	März ´98
NHL Breakaway Hockey	Eishockey-Simulation	Acclaim	Dez ´97
UEFA	Fußball-Simulation	Ocean	1. Quartal ´98

STRATEGIE

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Anno 1602	Aufbau-Strategiespiel	Sunflowers/MAX Design	Feb ´98
Civilization 3	Strategie (rundenbasiert)	MicroProse	3. Quartal ´98
Dominion	Strategie (Echtzeit)	7th Level	1998
Guardians: Agents of Justice	Strategie (Echtzeit)	MicroProse	1. Quartal ´98
Mayday	Strategie (Echtzeit)	Media Publishing	Dez ´97
Mech Commander	Strategie	MicroProse	Dez ´97
Perry Rhodan	Strategie (rundenbasiert)	Bomico	1. Quartal ´98
Populous 3: The Third Coming	Strategie (Echtzeit)	Electronic Arts	Feb ´98
Rebellion	Strategie (rundenbasiert)	LucasArts	2. Quartal ´98
Siege	Strategie (Echtzeit)	Konami	Apr ´98
SimCity 3000	Aufbau-Strategiespiel	Maxis	1. Quartal ´98
StarCraft	Strategie (Echtzeit)	Blizzard	Jan ´98
Ubik	Strategie (Echtzeit)	Cryo	1. Quartal ´98
War of the Worlds	Strategie (Echtzeit)	Rage Software	Feb ´98

WISIM

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Flughafen-Manager	Wirtschaftssimulation	21st Century	1. Quartal ´98
Hattrick! Wins	Wirtschaftssimulation	Ikarion	1. Quartal ´98
Bundesliga Manager Win 95	Wirtschaftssimulation	Software 2000	Mär ´98

Evolution

SIMULATION/STRATEGIE

Mutanten-Stadl

Nach Maxis' SimLife wagt sich nun Discovery Channel an eine Simulation des Lebens und Überlebens. Sie treten gegen andere Spieler mit einer simplen Lebensform an und müssen daraus die dominierende Rasse der Erde formen. Experimentieren Sie mit genetischem Material und machen Sie Ihre Viechereien widerstandsfähig gegen klimatische Änderungen. Insgesamt lassen sich mehr als 170 gerenderte 3D-Kreaturen erzeugen, jede davon aus rund 300 Parametern zusammengesetzt. Im Februar dürfen Sie der Welt ein eigenes Gesicht verpassen. **cb**

Info: http://www.discovery.com



Die Rückkehr der Dinos? Mit Evolution kein Problem!



Damit sich Ihre Viecher wohlfühlen, müssen Sie für die richtigen Umweltbedingungen sorgen.

Deadlock 2

STRATEGIE **SimWeltraum**

Neben zahlreichen neuen Gebäuden, Einheiten, Technologien und sogar mehreren Welten verspricht Accolade für den Nachfolger eine verbesserte Künstliche Intelligenz und vereinfachte Steuerung. Außerdem soll der 2. Teil einen Editor enthalten. Ähnlich wie Blizzards BattleNet ist ein vergleichbarer Server geplant, über den sich Deadlock-Spieler im Internet treffen und kostenlos Matches eröffnen können. Deadlock 2 war eigentlich für das Weihnachtsgeschäft geplant, wurde jetzt aber in das erste Quartal ´98 verschoben. **ag**

Info: http://www.accolade.com/products/deadlock2/index.htm



Auch im zweiten Teil wird wieder um die Wette kolonisiert. Oben die Karte der einzelnen Sektoren.



Die Einrichtungen in den Stützpunkten dienen der Förderung und Verarbeitung von Ressourcen.

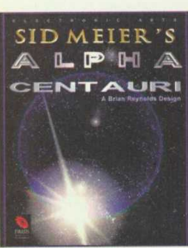

Civilization II-Veteran Brian Reynolds ist für das Design von Alpha Centauri verantwortlich.

Alpha Centauri

STRATEGIE Das „echte" Civilization 3?

Firaxis, die neue Firma des Spiele-Gurus Sid Meier, will mit Alpha Centauri den eigentlichen dritten Teil zu Civilization auf den Markt werfen. Dabei handelt es sich um ein Aufbaustrategiespiel, bei dem man fremde Planeten mit einer von sieben Rassen besiedelt. Eines der wichtigsten Features wird die Forschungsfunktion sein, mit der man eigene Einheiten konstruieren kann und sich nicht zwangsläufig an vorgegebenem Gerät orientieren muß. Der Fuhrpark kann zu einem Mix aus Land-, See- und Luftstreitkräften mit Projektil- oder Energiewaffen oder Dutzenden von Spezialfunktionen wie Geländeveränderung ausgebaut werden. Der Titel soll im August 1998 erscheinen. **ch**

Info: Electronic Arts, Pascalstraße 6, 52076 Aachen



So soll die Packung von Alpha Centauri aussehen.

Monopoly Star Wars

WÜRFELSPIEL Glücks- und Jedi-Ritter

Ins Star Wars-Universum hat Hasbro Interactive das Gesellschaftsspiel Monopoly gebeamt. Wie beim Original geht es darum, durch Geschick beim Handeln mit Liegenschaften und durch Glück beim Würfeln reichster Spieler zu werden. Statt der üblichen Straßen dürfen Sternenzerstörer, der Imperiale Palast oder der Planet Dagobah gekauft werden. Bei den Ereignis- und Gesellschaftskarten winken Finanzspritzen aus dem Ewok-Festival-Fonds, und es drohen schmerzliche Tributzahlungen an Jabba. Als Spielfiguren dienen bekannte Star Wars-Charaktere. Monopoly Star Wars ist bereits erhältlich. **hfr**

Info: Hasbro Interactive, Borselstraße 16c, 22765 Hamburg


Zwischen dem Würfeln und dem Handel mit Liegenschaften gibt es bei Star Wars Monopoly Rendersequenzen zu sehen.

War Wind 2

ECHTZEITSTRATEGIE Sturmwarnung

Im zweiten Teil von War Wind landen auch noch Menschen auf dem Planeten Yavaun. Insgesamt hat man wieder die Wahl zwischen vier unterschiedlichen Völkern, die jeweils eine Kampagne von über zehn Missionen bestehen müssen. Zahlreiche neue Einheiten und Spezialfertigkeiten der einzelnen Rassen sorgen für ein abwechslungsreiches Spielerlebnis. Auch an der Darstellung wurde weiter gefeilt. War Wind 2 erinnert zwar immer noch leicht an WarCraft, aber die neue Grafik sorgt für ein weiteres Unterscheidungsmerkmal. Die Vollversion steht eventuell noch knapp vor Weihnachten in den Regalen. **ag**

Info: http://www.ssionline.com/warwind2/main.html



Normal in War Wind: die Mischung aus Science-Fiction und Fantasy.

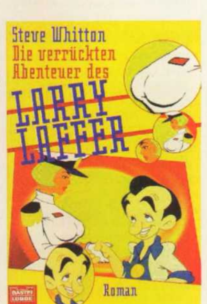
Leisure Suit Larry's Casino

GESCHICKLICHKEIT

Verhinderter Frauenheld am Glücksrad

Nach „Yacht nach Liebe", dem sechsten Teil von Larry Laffers Abenteuern, schlägt Sierras Kult-Designer Al Lowe für den nächsten Larry-Titel nun völlig neue Wege ein. Den Schwerenöter im Polyester-Anzug verschlägt es diesmal nach Las Vegas, wo er neben seinem Faible für die holde Weiblichkeit im Casino seiner Spielleidenschaft frönen kann. Natürlich wird Larry auch in Las Vegas bei der Damenwelt in jedes erreichbare Fettnäpfchen treten, aber als Spieler können Sie Ihr Glück u. a. am Pokertisch, beim Roulette und beim Blackjack versuchen oder Ihr Kleingeld in einen einarmigen Banditen stecken. Larry's Casino macht zwar auch schon alleine jede Menge Spaß, ist aber speziell für Matches via Internet ausgelegt. Leisure Suit Larry's Casino soll im 2. Quartal 1998 auf den Markt kommen. Wer nach sechs Larry-Adventures und einem Spielhöllenbesuch immer noch nicht genug von dem Schürzenjäger hat, kann sich seine tägliche Ration Larry Laffer jetzt auch in Buchform verabreichen: Steve Whittons Roman „Die verrückten Abenteuer des Larry Laffer" basiert auf „Yacht nach Liebe" und ist bei Bastei Lübbe zu einem Preis von DM 12,90 zu haben. **ha**

Info: http://www.sierra.de



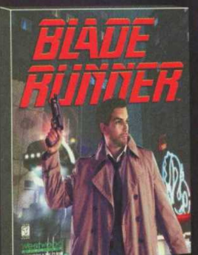
Das Buch zum Spiel: Steve Whittons Roman greift Elemente aus Leisure Suit Larry 7 noch einmal auf etwas andere Art auf.


Auch im Spielcasino muß Larry nicht auf Einblicke in die unergründlichen Tiefen des weiblichen Wesens verzichten.

Jetzt zuschlagen:

1 Spiel gratis!

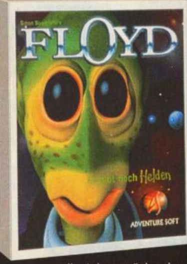
Werben Sie einen neuen Abonnenten für PC ACTION oder PC ACTION PLUS und erhalten Sie als Dankeschön eine der unten abgebildeten Prämien – kostenlos! Dieses Angebot gilt nur für Leser, die nicht innerhalb der letzten 12 Monate schon Abonnent waren!



Blade Runner

Basierend auf dem kultigen Film mit Superstar Harrison Ford in der Hauptrolle, inszenieren die Westwood Studios ein bisher nie dagewesenes Action-Adventure. Atemlose Spannung, perfekt gerenderte Kulissen, realistische Animationen, herausfordernde Einsätze und brachiale Action – dafür bürgen die Macher von Superhits wie Command & Conquer, Alarmstufe Rot und Lands of Lore 2, die mit Blade Runner nahtlos an diese Welterfolge anknüpfen dürften. Nicht nur für Fans des berühmten Kinoklassikers ein Erlebnis!

Systemvoraussetzungen:
Pentium 90, 16 MB Ram, 4x CD-ROM, HD 126 MB



Floyd

Simon Woodroffe (der Designer der beiden Mega-Adventures Simon the Sorcerer 1 und 2) und sein Adventure Soft-Team präsentieren mit Floyd ihren neuesten Streich. Floyd ist ein knuddliger Außerirdischer, der im Kampf gegen einen totalitären Überwachungsstaat wahnwitzige Abenteuer erlebt. Freuen Sie sich auf vier CD-ROMs randvoll mit haarsträubenden Gags, Puzzles der logischen Sorte und komplett gerenderten Grafiken und Animationen. Übrigens: In der deutschen Version lauschen Sie den Synchron-Stimmen von Brad Pitt und Whoopi Goldberg.

Systemvoraussetzungen:
Pentium 75, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, Win 95



F1 Manager Professional

Software 2000 läßt auch in diesem Jahr die Motoren aufheulen: In der Professional-Version des PC Games Award-prämierten F1 Manager 96 übernehmen Sie erneut die Leitung eines Formel 1-Rennstalls. Entwicklung, Sponsoring, Marketing, Vertragsverhandlungen – das sind nur einige Ihrer vielfältigen Aufgaben auf dem Weg zur Fahrer- und Konstrukteurs-Meisterschaft. In dieser realitätsnahen Wirtschaftssimulation erleben Sie hautnah das aufregende Geschehen hinter den Kulissen und verfolgen packende Duelle auf den 3D-Rennstrecken.

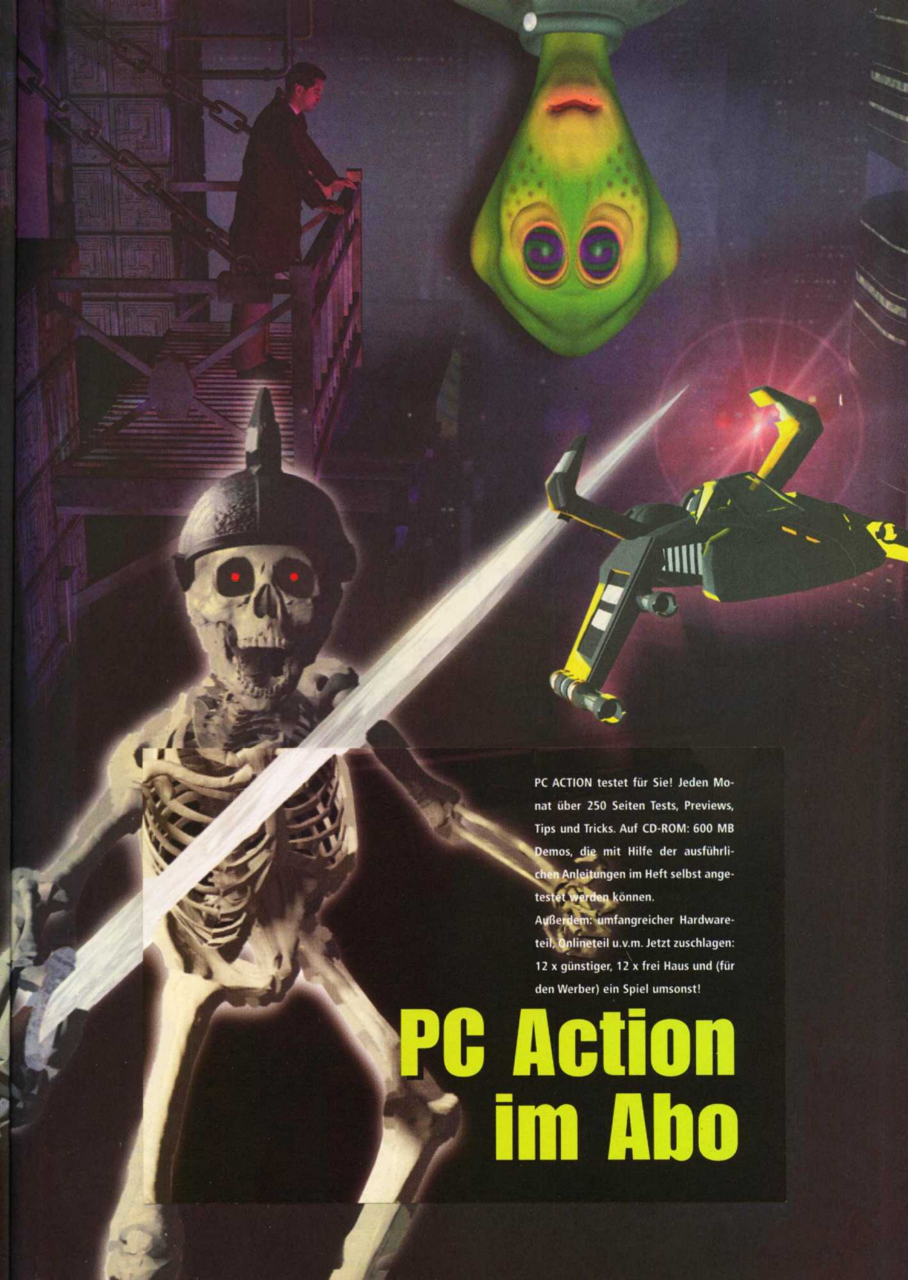
Systemvoraussetzungen:
486 DX/2-66, 16 MB RAM, 2x CD-ROM, HD 80 MB



Acclaim Fun Pack

Gleich drei absolute Mußman-haben-Klassiker aus dem Hause Interplay stecken im Acclaim Fun Pack. Da wäre zum einen das Mega-Rollenspiel Stonekeep, das zu nächtelangen Streifzügen durch finstere Dungeons einlädt. Im Strategiespiel Conquest of the New World sind Sie bei der Eroberung und Besiedlung Amerikas an vorderster Front dabei. Und in Descent 2 erwartet Sie wie schon beim Vorgänger schwindelerregende 360°-3D-Action an Bord eines Raumgleiters. Drei Spiele aus drei der beliebtesten Genres in einem Paket!

Systemvoraussetzungen:
486 DX 2/66, 8 MB RAM, 2x CD-ROM


PC ACTION testet für Sie! Jeden Monat über 250 Seiten Tests, Previews, Tips und Tricks. Auf CD-ROM: 600 MB Demos, die mit Hilfe der ausführlichen Anleitungen im Heft selbst angetestet werden können.
Außerdem: umfangreicher Hardwareteil, Onlineteil u.v.m. Jetzt zuschlagen: 12 x günstiger, 12 x frei Haus und (für den Werber) ein Spiel umsonst!
PC Action im Abo



Gewinnspiel Beta-Test

Microsoft & PC Action suchen begeisterte Rennspieler

In Kooperation mit PC Action sucht Microsoft für seine fast fertiggestellte Indy Car-Simulation CART Precision Racing noch zehn Beta-Tester. Teilen Sie Microsoft mit, was Sie noch für verbesserungsbedürftig halten, und tragen Sie Ihren Teil dazu bei, daß CART Precision Racing in der Endversion makellosen Spielspaß bietet. Gehören Sie zu den zehn „Auserwählten", die an Microsofts Beta-Test teilnehmen, bekommen Sie vom Hersteller per Post eine aktuelle Vorabversion des Spiels komplett mit einer Entwurfsfassung des Handbuchs zugeschickt. Per e-Mail oder Brief teilen Sie Microsoft dann Ihre Eindrücke von CART Precision Racing mit, geben den Entwicklern Anregungen zum Spieldesign und machen Angaben zu allen Aspekten, die Sie für wichtig halten. Nach Ablauf der Beta-Testphase schicken Sie die Vorabversion des Programms an Microsoft zurück und erhalten als Dankeschön ein Exemplar der endgültigen Verkaufsversion sowie eine Urkunde über Ihre Teilnahme am Microsoft-Betatesting.

Systemvoraussetzungen:

System:	Windows 95
Prozessor:	PC mit Pentium 75 oder höher
Speicher:	mind. 8 MB RAM
Grafikmodus:	SVGA-Bildschirm
CD-ROM:	2x-Laufwerk
Festplatte:	20 MB
Sound:	Windows 95-kompatible Soundkarte
Steuerung:	Microsoft Mouse oder kompatibles Zeigegerät, Joystick oder Force Feedback Joystick
Empfohlen:	MMX-Prozessor, Direct 3D-kompatible Grafikkarte

Mit CART Precision Racing will Microsoft nun auch auf dem Rennspiel-Markt ein gewichtiges Wort mitreden.

Ihre Bewerbung richten Sie bitte an:
Computec Verlag • Redaktion PC Action
Kennwort: „Beta CART Precision Racing"
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Damit die verantwortlichen Entwickler keine Zeit verlieren, gewinnen die ersten zehn Einsender. Gehen am ersten Tag mehr als zehn Einsendungen ein, entscheidet das Los. Teilnehmen kann jeder Leser, außer Beschäftigte von Microsoft und des Computec Verlags. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

ScruTiny in the Great Round

Interaktive Kunst auf CD-ROM

Die New Yorker Grafikerin Tennessee Rice Dixon schuf zusammen mit dem Multimedia-Künstler Jim Gasperini und dem Musiker Charlie Morrow das interaktive Kunstwerk „ScruTiny in the Great Round – Eine Collage der Lebensmysterien", in dem es um „Geschichte, Zeit und das unterschiedliche zeitliche Erleben verschiedener Menschen" geht. Dixon begreift das Leben hierbei „als einen Zyklus und als etwas, das sich stetig erneuert". Die intuitiv zu bedienende CD-ROM hält für den Benutzer eine Vielzahl komplexer Collagen bereit, in denen sich durch Anklicken von Hotspots zuweilen recht überraschende Prozesse in Gang setzen lassen. Neben dem „eigentlichen" Werk enthält die CD-ROM auch Interviews mit den beteiligten Künstlern, in denen diese ausführlich zu ihren Intentionen Stellung nehmen. ScruTiny in the Great Round ist in der amerikanischen Originalfassung mit deutschem Begleitheft zum Preis von DM 59,95 über die Medienabteilungen der Kaufhäuser zu haben. **ha**
Info: http://www.didi.com/scrutiny

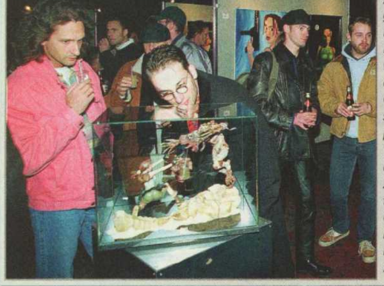

Die filigranen Collagen von ScruTiny in the Great Round lassen dem Betrachter viel Raum für eigene Interpretationen.

Die maxupport Internetseite

Hilfe bei Spieler-Problemen

Das findige Unternehmen Maxupport hat es sich zum Ziel gesetzt, namhafte Spielefirmen in Deutschland bei der Dienstleistung am Kunden zu unterstützen. Natürlich sind die hilfreichen Geister auch im Internet präsent und übernehmen dort für eine wachsende Zahl von Softwarehäusern den Produkt-Support. Gegenwärtig finden Sie unter der Adresse http://www.maxupport.de hilfreiche Informationen, (Komplett-) Lösungen, Downloads sowie Frequently Asked Questions-Files unter anderem zu Spielen von Eidos (Tomb Raider 2), Cryo Interactive (Atlantis etc.) und Magic Bytes (Have a NICE Day). In Kürze wird auch Hasbro Interactive auf der maxupport-Seite vertreten sein. Neben den „offiziellen" Tips bietet maxupport auch ein „Gästebuch", in dem sich User gegenseitig bei Spiele-Problemen helfen können. **ha**
Info: http://www.maxupport.de

FOTO DES MONATS


„Lara goes Art" – unter diesem Slogan initiierte Eidos vor einiger Zeit eine Kunstausschreibung, mit der Künstler aller Sparten dazu animiert werden sollten, Werke zu schaffen, in denen die Tomb Raider-Heldin Lara Croft im Mittelpunkt steht. Die ansprechendsten Ergebnisse dieses Appells wurden Ende Oktober auf einer Vernissage im Hamburger Mojo Club den rund 500 geladenen Gästen aus Industrie, Handel und Medien präsentiert. Von der Tuschzeichnung über Comics, Öl- und Airbrush-Gemälde bis hin zu Plastiken und Mode-Kreationen reichte die Palette der Werke, die die 21 vertretenen Künstler vorstellten.

Der Weltraum. Unendliche Weiten, die nie ein Mensch zuvor enträtselt hat. Warum solltest Du der erste sein?

Baader, Lang, Behnken

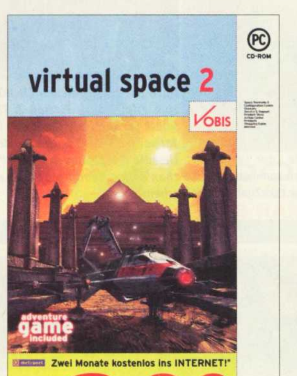


Virtual space 2 für galaktisch günstige 9,90 DM. Nur bei Vobis.















9,90

Virtual space 2 ist da – die Adventure-CD-ROM mit dem zweiten Teil von Space Bermuda. Deine Mission: Lüfte das Geheimnis eines verlassenen Wüstenplaneten. Aber Vorsicht: Dich erwarten komplexe Welten und Schwierigkeitsgrade, die auch erfahrene Spieler herausfordern. Dafür verwöhnt Dich ein Grafik- und Sound-Erlebnis der Spitzenklasse mit 360-Grad-Szenen und phantastischen Animationen.
Außerdem auf virtual space 2: Geballtes Wissen, das Configuration Center, in dem Du Deine Hardware-Kenntnisse ausprobieren kannst, Innovationen, Glossary, Service & Support und eine zweimonatige Surf-Tour mit Metronet – ohne Grund-/Onlinegebühr, zzgl. Telefonkosten. Hol Dir virtual space 2. Jetzt und nur bei Vobis.

Nähere Informationen in allen 340 Vobis Stores oder unter:
Tel. 0 24 05/444 45 00
Fax 0 24 05/444 45 05

Vobis im Internet:
http://www.vobis.de

D-SAT 2.0

Deutschland von oben

Vor etwa einem Jahr sorgte Topware mit D-SAT 1.0 gehörig für Aufsehen: Plötzlich war es jedem PC-Besitzer möglich, ganz Deutschland aus der Perspektive eines russischen Forschungssatelliten in Augenschein zu nehmen. Nicht zuletzt die Verkaufszahlen von D-SAT 1.0, die im sechsstelligen Bereich lagen, dürften die Hersteller dazu bewogen haben, eine erweiterte Neuauflage des Produkts ins Auge zu fassen. Ab Dezember ist nun die 14 CDs umfassende Version 2.0 verfügbar, die neben lückenlosen Satellitenaufnahmen des gesamten Bundesgebiets auch Luftaufnahmen von 12 deutschen Ballungszentren bietet. Letztere können bis zu einem Maßstab von 1:2.000 herangezoomt werden, so daß an Häusern und auf Straßen auch noch winzige Details erkennbar sind. Bei Bedarf lassen sich auf den Satellitenkarten zur besseren Orientierung noch Vektordaten wie Autobahnen oder Ländergrenzen zuschalten. D-SAT 2.0 ist im einschlägigen Fachhandel zu einem Preis von DM 49,95 erhältlich. **ha**

Info: http://www.topware.de



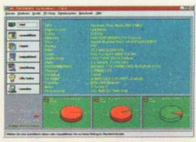
Für die hochauflösenden Luftaufnahmen der deutschen Ballungszentren kamen Kameras von Zeiss mit Reihenmeßkammer und 23x23 Bildformat zur Anwendung.

Dr. Hardware

Abtauchen in die Tiefen des PCs

Das umfassende PC-Analyse-Programm Dr. Hardware, unter DOS seit langem bewährt und geschätzt, ist nun auch in einer Windows-Version verfügbar. Mit diesem Tool haben Sie die Möglichkeit, detaillierte Informationen über BIOS, Hardwarekomponenten, Plug & Play-Einheiten, Treiber, Interrupt- und Speicherbelegung etc. abzurufen und Ihr System mit verschiedenen Benchmark-Tests auf seine Leistungsfähigkeit hin zu untersuchen. Neu sind u. a. spezielle Windows-Features, die über aktive Tasks, geladene Module und GDI Heap-Auslastung Auskunft geben. Dr. Hardware richtet sich sowohl an Profis als auch an Laien, die dank der übersichtlichen Oberfläche ebenfalls schnell an die gewünschten Informationen kommen. Besonders lobenswert ist die Aktualität des Programms, das auch ganz neue Hardware-Module problemlos erkennt. Dr. Hardware ist über den Vertrieb der CDV Software GmbH zum Preis von DM 34,95 zu haben. **ha**

Info: CDV Software GmbH, Neureuter Straße 37b, 76185 Karlsruhe, http://www.cdv.de



Mit dem Analyse-Tool Dr. Hardware können Sie sich detailliert über die „Innereien" und die Leistungsfähigkeit Ihres PCs aufklären lassen.

The Meaning of Life

Take 2 vertreibt Monty Python-CD-ROMs

Take 2 Interactive Software Europe haben von dem mittlerweile aufgelösten Publisher 7th Level die weltweiten Vertriebsrechte für die erfolgreiche Monty Python-PC-CD-ROM-Reihe übernommen. Bestandteile des Deals sind die bereits bekannten Produkte Monty Python's Complete Waste of Time, Monty Python & The Quest for the Holy Grail und der Desktop Pythonizer sowie der neue Titel Monty Python's The Meaning of Life, der im Januar 1998 in die Läden kommen soll. **ha**

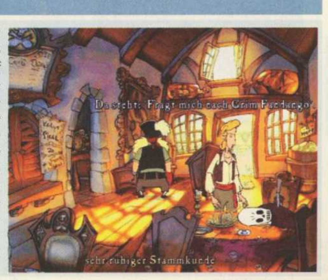
Info: http://www.take2games.com



Nach der erfolgreichen CD-ROM zum Film Monty Python & The Quest for the Holy Grail soll im Januar bei Take 2 auch eine Multimedia-Adaption von Monty Python's The Meaning of Life erscheinen.

FUNDSACHEN

Das Zauberwort „Product Placement" hat man bei LucasArts schon lange verinnerlicht, und so ließen es sich die Entwickler von The Curse of Monkey Island auch nicht nehmen, in ihrem Programm einen mehr oder weniger dezenten Hinweis auf das nächste große LucasArts-Adventure unterzubringen, das in der ersten Hälfte des Jahres 1998 auf den Markt kommen soll: Der stille Gast im Hühnchen-Restaurant jedenfalls kann seine Herkunft aus dem surrealen Totentanz Grim Fandango nicht verleugnen. Guybrush Threepwood erweist sich dann aber als schlechter Werbeträger: Er will sich den auf dem Tisch liegenden Button mit der Aufschrift „Fragt mich nach Grim Fandango" partout nicht anstecken.



HOTLINES

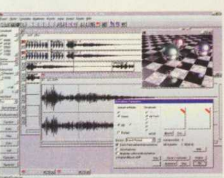
- Acclaim
  02 11-5 23 32 22 — 24 Stunden am Tag
- Activision
  0 61 07-94 51 45 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- Art Department
  02 34-9 32 05 50 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- Ascaron
  0 52 41-96 69 33 — Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
- Attic
  0 74 31-5 43 23 — Mo-Fr 10^{00}-12^{00}, 13^{00}-18^{00}
- Blue Byte
  02 08-4 50 88 88 — Mo-Do 15^{00}-19^{00}, Fr 15^{00}-19^{00}
- BMG Interactive
  01 80-530 45 25 — Mo-Fr 10^{00}-17^{00}
- Bomico
  0 61 07-94 51 45 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- Capstone
  0 40-39 11 13 — Mo-Do 18^{00}-20^{00},
- Cryo Interactive
  0 52 41-95 35 39 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}, Sa, So 14^{00}-16^{00}
- Disney Interactive
  0 69-66 56 85 55 — Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
- EF Multimedia
  0 52 41-97 19 19 — Mo-Fr 11^{00}-20^{00}
- Egmont Interactive
  0 18 05-25 83 83 — Mo-Do 18^{00}-20^{00}
- Eidos Interactive
  0 18 05-22 31 24 — Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}
- Electronic Arts
  0 24 08-94 05 55 — Mo-Fr 10^{00}-12^{00}, 14^{00}-17^{00}
- Funsoft
  0 21 31-96 51 11 — Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- Greenwood Entertainment
  02 34-9 32 05 55 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- GT Interactive Deutschland GmbH
  01 805-25 43 91 — Mo-So 15^{00}-20^{00} nicht an Feiertagen
- Hasbro
  0 18 05-20 21 50 — Mo-So 15^{00}-20^{00}
- Ikarion Software
  02 41-470 15 20 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- Infogrames
  02 21-4 54 31 06 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- Konami
  02 21-61 23 52 — Mo-Fr 17^{00}-20^{00}
- Magic Bytes
  0 52 41-97 19 99 — Mo-Fr 17^{00}-19^{00}
- Max Design
  00 43-3 68 72 41 47 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- MicroProse
  0 52 41-94 64 80 — Mo, Mi 14^{00}-17^{00}
- Mindscape
  02 08-99 24 114 — Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- Navigo
  0 89-324 66 222 — Mo-Fr 13^{00}-18^{00}
- NEO
  00 43-16 07 40 80 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- Nintendo
  01 30-58 06 — Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
- Philips Media
  0 61 07-94 51 45 — Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- Psygnosis
  018 05-21 44 33 — Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
- Ravensburger Interactive
  07 51-86 19 44 — Mo-Do 16^{00}-19^{00}
- Sega
  0 40-2 27 09 61 — Mo-Fr 10^{00}-18^{00}
- Sierra Coktel Vision
  0 61 03-99 40 40 — Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
- Software 2000
  01 90-57 20 00 — Mo-Fr 14^{00}-19^{00}
- Starbyte Software
  02 34-68 04 94 — Mo 16^{00}-18^{00}
- Ubi Soft
  02 11-3 38 00 33 — Mo-Fr 9^{00}-18^{00}
- Viacom New Media
  01 30-82 01 15 — Mo-Fr 9^{00}-17^{00}
- Virgin
  0 40-39 11 13 — Mo-Do 14^{00}-18^{00}
- Warner Interactive
  0 40-27 85 53 06 — Di, Mi, Do 15^{00}-18^{00}

MAGIX music studio 3.0

Update mit erweitertem Online-Handbuch

Bereits seit Oktober ist das MAGIX music studio in der Version 3.0 auf dem Markt und hat sich laut Hersteller als echter Verkaufsrenner entpuppt. Das Programm für professionelles Harddisk-Recording, WAV-Editing und MIDI-Sequencing wird in zwei Ausführungen angeboten: Die „normale" Version kostet DM 99,- und umfaßt neben sämtlichen Features des music maker 2.0 u. a. einen 128 Spur-MIDI-Sequencer. Die Deluxe-Ausgabe (DM 199,-) gestattet Audio/Wave-Editing auf 16 Spuren und umfaßt einen MIDI-Sequencer für 256 Spuren sowie diverse Zusatzfunktionen. Wer sich gleich bei Erscheinen des MAGIX music maker 3.0 ein Exemplar der Erstauflage gesichert hat, wird vielleicht bemerkt haben, daß im Online-Handbuch etliche Seiten fehlen. MAGIX hat diesen Fehler inzwischen behoben und bietet allen Anwendern, die im Besitz der unvollständigen Version sind, eine kostenlose Update-CD-ROM mit dem kompletten Handbuch an. Wenden Sie sich in dieser Angelegenheit bitte an die kostenlose MAGIX-Support-Line (089-74358-0) oder laden Sie sich das Handbuch-Update von der MAGIX-Homepage im Internet herunter (http://www.magix.net). **ha**





MAGIX music studio 3.0 bietet mit seinem enormen Funktionsumfang ein ausgezeichnetes Preis-Leistungs-Verhältnis.

Info: MAGIX Entertainment Products GmbH, Kürnbergstr. 35, 81369 München, Tel.: 089-74358-0, http://www.magix.net

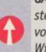
DIE ANDERE HITPARADE



REPLIKANT! *Ein Adventure ganz eigener Art lieferte Westwood mit dem atmosphärisch sehr dichten Blade Runner ab. Innovative Technik und brillantes Gameplay machen dieses Spiel nicht nur für Adventure-Freaks zu einem Muß!*



ELFMETER! *EA Sports haben bei FIFA 98 nochmal eins draufsetzen können! Die perfekte Steuerung und das ultrarealistische Drumherum sorgen für Fußballfeeling wie im Stadion.*

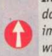




GALAKTISCH! *Mit I-War legen Particle Systems eine beeindruckende Space Opera vor, die in Zukunft in einem Atemzug mit Wing Commander und Starfleet Academy genannt werden wird. Spitzenleistung!*



ENTERN! *Oberaffiges Spielvergnügen garantiert The Curse of Monkey Island. Angesichts der witzigen Puzzles und des perfekten Gameplays hätte das Spiel durchaus ein wenig länger ausfallen können.*





INSELKRIEG! *Netstorm zeigt neue Wege für das Echtzeitstrategie-Genre auf. Wer sich im Internet mit anderen Spielern messen will, findet gegenwärtig kaum eine Alternative zur Welt der schwebenden Inseln.*



METALLISCH! *Im Bereich der Mech-Simulationen schlägt sich Heavy Gear durchaus wacker und kann Klassiker wie Earthsiege 2 und Mechwarrior 2 zumindest in technischer Hinsicht plattwalzen. Große spielerische Neuerungen sucht man allerdings vergebens.*

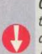




ROWDIE! *Ein „Verkehrsspiel" der derben Art präsentiert BMG mit Grand Theft Auto – so unterhaltsam man die Brutalo-Rempelei mit kriminellem Hintergrund auch finden mag, in Kinderhänden hat sie nichts verloren.*



STEIFE BRISE! *Attics seebärige Wirtschaftssimulation Herrscher der Meere leidet unter Gameplay-Schwächen im Detail und dürfte deshalb eher windgegerbte Fregatten-Kapitäne der zäheren Art auf den Ozean hinauslocken.*





OVERLOAD! *Daß die Welt im dritten Jahrtausend noch viel komplizierter sein wird als heute, führt Cryos Third Millennium vor Augen. Selbst eifrige WiSo-Studenten dürften mit diesem Spiel ihre Probleme haben.*





UNCOOL! *Miserables Gameplay, hölzerne Animationen, nervige Ladezeiten – Gremlins Men in Black bestätigt wieder einmal die alte Regel, daß bei Spielumsetzungen von Kinofilmen meist nichts Gescheites herauskommt.*

WORTE DES MONATS

Poetischen Feinsinn wollten wohl die Entwickler des Myst-Klons Der Vergessene Gott im Begleithandbuch beweisen:

**„Meere werden Euch bedecken
Die Erde wird aufbrechen
Schrecken kommt verborgne Pfade
Ewig soll des Vergessenen Gottes Härte
Den Dämon befreien
Dort verbergen Reliquien
Die heiligen Schlüssel
Schlagen die Wellen zurück
Und machen ganz
Liebe und Glanz."**

Warum nur haben manche Game-Designer einen derart ausgeprägten Hang zu unfreiwilliger Komik? Zu bedauern sind hier nicht zuletzt die Übersetzer, die derartige Wortschwälle auch noch adäquat ins Deutsche „herüberretten" müssen!

Unter den zahlreichen Zuschriften, die wir täglich erhalten, erscheint eine Frage mit der Regelmäßigkeit eines Uhrwerks: „Wie werde ich Spiele-Programmierer?" Leider gibt es darauf, wie bei so vielen anderen Jobs in der Spieleindustrie, keine ultimative Antwort.

Berufe in der Spielebranche, Teil 3

DER PROGRAMMIERER

Im Gegensatz zu fast allen anderen "normalen" Berufen wird von einem Programmierer verlangt, daß er fix und fertig ausgebildet ins Berufsleben eintritt. Softwarefirmen brauchen keine Azubis, sondern suchen kompetente Profis, womöglich mit 10 Jahren Berufserfahrung und drei bis vier Hits im Handgepäck, die bereit sind, für einen Hungerlohn jeden Tag mindestens sechs unbezahlte Überstunden abzuleisten. Sollte das Spiel, an dem sie arbeiten, ein Knaller werden, liegt das am kompetenten Design und den übernatürlichen Fähigkeiten des Produzenten. Wird es hingegen ein Flop, ist der Programmierer schuld daran. Sollten Sie über die oben genannten Qualifikationen und ein entsprechend dickes Fell verfügen, steht Ihrer Karriere nichts mehr im Wege.



Das Mekka der Spieleprogrammierer ist die alljährlich in Kalifornien stattfindende Computer Game Developers Conference. Auf der Jobbörse buhlen die Firmen um die Dienste der Gurus.

Ultimate Hacking

Tatsache ist, daß fast alle Spieleprogrammierer Autodidakten sind – Computerbesessene, deren größtes Vergnügen darin besteht, ihre Rechner an den Rand des binären Wahnsinns zu treiben. Zugegebenermaßen kann ein Studium der Informatik sicher nicht schaden, allerdings reicht das bestenfalls für einen Job als Tester aus. Fragen Sie mal einen Informatik-Prof, wie eine Routine zur Kollisionsabfrage oder eine Basic-KI aussehen muß, dann wissen Sie, warum. Andererseits erhält man im Uni-Studium das Rüstzeug, um echt propere Buchhaltungssoftware zu schreiben. Glückwunsch!

Spieleprogrammierung ist Hacking in höchster Vollendung. Während alle anderen Sparten treu den etablierten Schemen folgen (Hey, wieviele Möglichkeiten gibt es, einen Saldo zu verbuchen?), setzen Spieleprogrammierer neue Maßstäbe. Die Vielzahl der Tasks in einem Spiel – Sound, Animation, KI, High-Res-Graphics, Controller-Funktionen etc. – machen die Programmierung eines Spiels zum kompliziertesten, was die Softwarebranche zu bieten hat.

Kauderwelsch!

O.k., immer noch interessiert? Dann wollen wir mal versuchen, Sie auf den richtigen Weg zu bringen. Zunächst stellt sich das Problem, welche Programmiersprache erlernt werden soll. Jeff Fillhaber von Westwood Entertainment, u. a. verantwortlich für Lands of Lore 2, meint hierzu: „Anfänger sollten mit Basic beginnen, danach C++ lernen und sich das nötige Rüstzeug für das Eldorado der Programmierkunst – Assembler (oder Assembly Language) – zu verschaffen." Mit Assembler schreibt man Übersetzungsprogramme für systemorientierte Programmsprachen, d. h. selbst der störrischste Computer ergibt sich um Gnade winselnd seinem Schicksal und erkennt die totale Überlegenheit des Programmierers an. Allerdings wird die Meinung von

Herrn Fillhaber nicht uneingeschränkt von seinen Kollegen geteilt. Rusty Buchert (Starfleet Academy), einst Programmierer, heute Producer bei Interplay, hat eine andere Philosophie: „Lernen Sie C++, dann C++ und zum Schluß C++!" In der Tat ist C++ leistungsfähig genug, um eine flotte Game Engine zu basteln.

Dritter Bildungsweg

Aber es gibt doch sicher Schulen, auf denen man die hohe Kunst der Spieleprogrammierung erlernen kann, mag der willige Aspirant fragen. In der Tat hat sich ein geschäftstüchtiges Unternehmen namens Digipen daran gemacht, eine solche Schule zu gründen. In Kanada! Dort kann man sich auf einer kilometerlangen Warteliste eintragen, um schließlich für 8.000 Dollar pro Trimester die Dinge zu lernen, die man entweder schon weiß oder nie braucht. Ein Blick auf die Homepage dieser Institution (www.digipen.com) bestätigt den ersten Eindruck. Stolz auf die Tatsache, daß „die meisten unserer Studenten eine eigene E-Mail-Adresse haben", verweist man auf deren eigene Homepages, wo uns eine Sammlung halbgarer Konzepte erwartet, die sich selbst als Freeware kaum vermarkten ließen. Sie sehen schon, daß kein Weg daran vorbeiführt: Egal wie Sie sich Ihr Grundwissen aneignen, den letzten Schliff müssen Sie sich selber geben.

Der bisherige Tenor des Artikels stimmt sicher nicht gerade optimistisch. Es ist jedoch notwendig, daß Sie sich über die Schwierigkeiten im klaren sind, bevor Sie viel Zeit und Geld investieren und am Ende womöglich frustriert sowie verarmt und ausgemergelt aufgeben oder – schlimmer noch – einen Job als Multimedia-Programmierer antreten müssen. Doch wo Schatten ist, ist auch Licht. Auf die Frage nach der wichtigsten Grundvoraussetzung für den Job des Spieleprogrammierer gab es nämlich erstaunlicherweise immer wieder die selbe Antwort. Hierzu, stellvertretend für die Zunft, das Statement von Empire Deluxe Programmierer Bob Rakoski: „Eine an Fanatismus grenzende Leidenschaft für Spiele ist der Schlüssel zum Erfolg in diesem Beruf. Wer wirklich Spiele programmieren will und bereit ist, Opfer zu bringen, der schafft das auch."



„Die wichtigste Voraussetzung ist Begeisterung und eine echte Passion für Computerspiele. Alles andere kommt von selber. Programmieren ist nicht einfach, aber auch kein Hexenwerk."

Bob Rakoski (Empire Deluxe)



„Man muß es halt einfach versuchen. Descent war ein Spiel, das wir selber gerne spielen wollten, und weil es sowas noch nicht gab, haben wir es selbst programmiert. Es war ein großes Glück, daß Interplay das Potential gesehen hat."

The Parallax Team (Descent)

Arbeitsalltag

Die eigentliche Tätigkeit des Programmierers entbehrt auf den ersten Blick jeglicher Logik. Vor dem Computer sitzend, grummelt er Beschwörungsformeln in Richtung Bildschirm, nickt wissend, tippt hin und wieder mal etwas und raunzt bei jeder sich bietenden Gelegenheit den Produzenten an. Marketingmenschen sind seine natürlichen Beutetiere und vermeiden jeden direkten Kontakt. Etwa eine Woche, bevor der Firmeninhaber sich entschließt, ihn als Betrüger verhaften zu lassen, liefert der Programmierer eine fertige Game Engine ab und geht anschließend sechs Wochen in Urlaub – ohne eine Telefonnummer zu hinterlassen. Im Urlaub programmiert er ein Spiel auf seinem 12 Jahre alten Apple II – nur so zum Spaß.

Die Entwicklung der Game Engine ist der wichtigste Aspekt bei der Herstellung eines PC-Spiels. Was uns Spielern oftmals als Game Editor oder Level Design Tool präsentiert wird, ist ein Teil der Engine. Mit diesem Tool kann dann jeder Szenarien, Kampagnen oder neue Levels erstellen. Zu diesem Zeitpunkt ist der Programmierer in der Regel schon an einem neuen Projekt tätig.

Gute Programmierer sind für Spielefirmen ihr Gewicht in Gold wert. Es kommt nicht von ungefähr, daß so viele Firmen dieser Tage horrende Summen für Lizenzen für bereits fertige Game Engines ausgeben. Die vielversprechende Unreal-Engine beispielsweise, deren Fertigstellung noch in den Sternen steht, befindet sich auf der Wunschliste fast aller Firmen. Die Unternehmen, die sich den Kauf leisten können, protzen in ellenlangen Pressemitteilungen mit ihrem diesbezüglichen Lizenzerfolg. Programmierer sind die Garanten für den Erfolg der Spieleindustrie und die wahren – viel zu oft gesichtslosen – Stars der Branche. Bisher war es in unserer Serie so, daß wir an dieser Stelle die Verdienstmöglichkeiten der einzelnen Jobs angesprochen haben. Dies unterlassen wir in dieser Folge, denn wer diese Karriere des Geldes wegen wählt, ist von Anfang an auf dem falschen Dampfer.

Linda Scherer

DIE CGDC

Eine Möglichkeit – zumindest für Gutbetuchte –, sich den Einstieg in die Branche zu erleichtern, bietet sich einmal im Jahr anläßlich der Computer Game Developers Conference in Kalifornien. Auf dieser Veranstaltung trifft sich alles, was Rang und Namen hat. Hier werden Erfahrungen ausgetauscht, neue Technologien unter die Lupe genommen, aber auch gefeiert und getrunken bis in die Puppen. Alle namhaften Firmen sind mit einem Stand auf der Jobbörse vertreten, wo es selbst für Neulinge interessante Angebote gibt.

Wo sonst bietet sich die Gelegenheit, mit Sid Meier, Chris Crawford, Dani Bunten und anderen Größen ein ungezwungenes Schwätzchen zu halten? Eine Warnung sei dennoch ausgesprochen: Seit der Übernahme der ursprünglich kommerzfreien Veranstaltung durch den amerikanischen Konzern Miller Freeman ist die CGDC für viele etwas zu Business-orientiert und überfüllt geworden.

Die Game Developers Conference findet vom 26. bis 29. April 1998 in San Diego statt. Alle weiteren Informationen finden Sie unter www.cgdc.com.



„Die für mich beste Programmiersprache ist immer noch C++. Sie ist zwar nicht besonders einsteigerfreundlich, aber erstaunlich leistungsfähig. Zu einem Programmierjob kommt man genauso wie zur Metropolitan Oper: Üben, üben, üben!"

Rusty Buchert (Starfleet Academy)

Thema des Monats • Star Trek

TREKKERFEST

1998 verspricht als Jahr der Trekker in die PC-Spielegeschichte einzugehen: Selten zuvor war eine solche Fülle an vielversprechenden Produkten zum Thema Star Trek zu erwarten: Interplay will mit Secret of Vulcan Fury das „ultimative Adventure" zur klassischen Serie präsentieren, während MicroProse mit drei Next Generation-Titeln aus den Genres Action, Adventure und Strategie auftrumpft. Wir begaben uns vorab schon mal auf die Brücke und sichteten das Material, damit Sie jetzt bereits wissen, was in den kommenden Monaten aus den unendlichen Weiten des Alls auf Sie zufliegt...



Ein grundlegendes Thema von Interplays Star Trek: Secret of Vulcan Fury sind die fast vergessenen gemeinsamen genetischen Wurzeln der emotionslosen Vulcanier und der Romulaner.

STAR TREK: SECRET OF VULCAN FURY (ADVENTURE)

Nach Star Trek 25th Anniversary (1992) und Judgment Rites (1993) wird Secret of Vulcan Fury Interplays dritter Adventure-Ausflug ins Star Trek-Universum sein, und ein höchst authentischer noch dazu: Immerhin stammen die sechs Episoden des Spiels aus der Feder von Dorothy Fontana, die man getrost als „Star Trek-Autorin der ersten Stunde" bezeichnen kann (siehe Kasten). Das Spiel versetzt Sie am Anfang in eine erbitterte Schlacht, die etwa 2.000 Jahre vor Star Trek um den Planeten Vulcan ausgetragen wurde: Der Konflikt entzündete sich am Willen der Vulcanier, alle Emotion aus ihrer Gesellschaft zu verbannen – die Gruppe der R'hihannsu lehnte diese Philosophie entschieden ab und suchte die militärische Entscheidung. Sah es zunächst so aus, als ob die Vulcanier ihren Kontrahenten hoffnungslos unterlegen seien, führte völlig unerwartet ein geheimnisvoller Energiestrahl von gigantischen Ausmaßen zur Zerstörung des Kommando-Schiffs der R'hihannsu. Daraufhin trat die Rasse die Flucht an und ließ sich unter dem Namen Romulaner auf einem anderen Planeten nieder. Jetzt, zwei Jahrtausende später, herrscht Frieden zwischen der Föderation und den Romulanern, und die Enterprise befördert eine romulanische Delegation zum Planeten Vulcan, um die endgültige Aussöhnung der miteinander verwandten Völker herbeizuführen. Niemand außer dem Gesandten Turian, der den Besuch auch nutzen will, um mehr über seine Vorfahren zu lernen, glaubt ernsthaft an den Erfolg der Mission. Das Geschehen nimmt eine dramatische Wendung, als Turian ermordet in seinem Zimmer aufgefunden wird. In den sechs Episoden von Secret of Vulcan Fury geht es nun für die Enterprise-Crew darum, das schreckliche Verbrechen aufzuklären und als Vermittler zwischen den beteiligten Parteien aufzutreten. Als Spieler schlüpfen Sie nacheinander in die Rollen von Captain James T. Kirk, Mr. Spock, McCoy,



Ein gigantischer Energiestrahl zerstörte das Kommandoschiff der R'hi-hannsu und beendete damit schlagartig einen erbitterten Konflikt um die Gesellschaftsordnung auf dem Planeten Vulcan.

Scotty, Sulu und Chekov, lösen eine Vielzahl von Rätseln und bekommen es mit den unterschiedlichsten feindlich oder freundlich gesinnten Wesen zu tun.

In alter Frische

Die Präsenz der gesamten Star Trek-Crew aus der Original-TV-Serie ist bei einem Spiel, das in der Tradition von 25th Anniversary und Judgment Rites steht, schon fast ein Muß. Diesmal brauchen Sie allerdings nicht mit kleinen, etwas eigenartig proportionierten Pixelmännchen vorliebnehmen, sondern können auf dem Bildschirm unglaublich realistische, gerenderte Ebenbilder der Enterprise-Helden bewundern, die noch dazu von den Originalschauspielern höchstpersönlich synchronisiert worden sind. Um die Illusion perfekt zu machen, bedienten sich die Entwickler bei der Animation der Charaktere nicht nur für die Bewegungen des Rumpfes, sondern auch für das Mienenspiel des Gesichts der Motion Capture-Technik. Auf diese Weise kommen Sie gar in den Genuß von liebgewonnenen Details wie Spocks hochgezogener Augenbraue und erleben Shatner, Nimoy & Co. fast so, wie sie vor 30 Jahren über den TV-Bildschirm flimmerten. Gegenüber den beiden Vorgänger-Programmen hat Vulcan Fury darüber hinaus auch an Benutzerfreundlichkeit gewonnen: Verschwunden ist das „Golden Boy"-Interface, und die 640x480 SVGA-Grafik nimmt nun den gesamten Bildschirm ein. Sie steuern das Spiel über ein an Vollgas erinnerndes Click & Roll-Interface per Maus. Angesichts der mitreißenden Story, der atemberaubenden Optik und des überzeugend umgesetzten Enterprise-Ambientes dürfte Vulcan Fury neben eingefleischten Trekkern auch „normale" Adventure-Fans ansprechen.

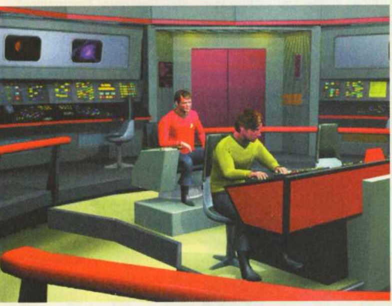
D.C. FONTANA

Dorothy Fontana, die wegen der männlichen Dominanz im Science-Fiction-Bereich das geschlechtsneutrale Pseudonym „D. C." annahm, gehört neben Gene Roddenberry zu den Persönlichkeiten, deren Lebenswerk wohl am engsten mit dem Star Trek-Universum verknüpft ist. In den 60er Jahren agierte Dorothy Fontana als Story Editor und Script Supervisor für die „klassische" Star Trek-TV-Serie. Sie selbst verfaßte die Episoden Tomorrow is Yesterday, Friday's Child, Journey to Babel und The Enterprise Incident. 1973 steuerte sie zu Star Trek: The Animated Series die Episode Yesteryear bei und brachte später ihr Talent auch in die Star Trek: Next Generation-Serie mit ein: Zusammen mit Gene Roddenberry arbeitete sie an Encounter at Farpoint, Teil I und II, und lieferte darüber hinaus Material für die Folgen Lonely Among Us, Too Short A Season and Heart of Glory. An der Entstehung von Star Trek: Deep Space Nine war Mrs. Fontana ebenfalls beteiligt.

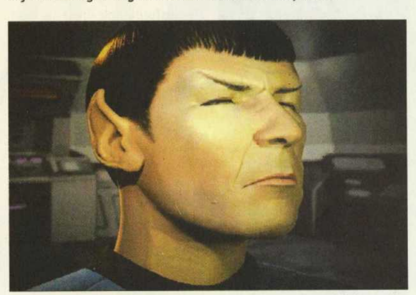
LEXIKON



Fast schon ein Muß für eingefleischte Trekker stellt die Star Trek Encyclopedia von Michael und Denise Okuda dar. Auf vier CD-ROMs finden Sie hier geballtes Wissen zu allem, was mit Star Trek zu tun hat. In zahllosen Kurzartikeln, mehr als 3.000 Photos und über 400 Videoclips können Sie sich erschöpfend über die Episoden aller Star Trek-TV-Serien, die Kinofilme, Schauspieler- und Charakterbiographien, das Star Trek-Equipment und vieles mehr informieren. Ein äußerst übersichtliches Interface sorgt bei Ihren Star Trek-Recherchen dafür, daß der Überblick trotz der enormen Datenfülle nie verlorengeht. Die Star Trek Encyclopedia (Simon & Schuster) wird in Deutschland über die NBG EDV Handels- und Verlags GmbH vertrieben und kostet ca. DM 100,-.



Star Trek-Feeling fast wie im Fernsehen: Scotty nimmt seinen Platz auf der detailgetreu gestalteten Brücke der Enterprise ein.



Faszinierend, wie täuschend echt Spocks digitales Konterfei der realen Physiognomie des Schauspielers Leonard Nimoy nachempfunden ist! Eine spezielle Motion Capture-Technik macht's möglich.

Voraussichtlich:	P 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	Keine Option	Sprache:	englisch
Hersteller:	Interplay	Erscheint:	1. Quartal 1998

☒ Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

STAR TREK: THE NEXT GENERATION (ACTION-ADVENTURE)

Nachdem MicroProses ehrgeiziges 3D-Action-Adventure Star Trek: Generations aufgrund diverser Gameplay-Mängel im vergangenen Sommer bei den Spielern nicht auf die erwünschte positive Resonanz gestoßen war, gelobten die Entwickler bei ihrem nächsten Projekt Star Trek: First Contact Besserung. Vorbei soll es nun sein mit der viel zu langsamen Grafik-Engine, mit unfairen Stellen im Missionsdesign, und die allseits vermißte Speicherfunktion wird in First Contact nun von Anfang an Bestandteil des Spiels sein. Star Trek: First Contact ist als auf dem gleichnamigen Film basierendes Win95-Action-Adventure konzipiert, in dem der Spieler wie schon in Generations aus der 1st Person-Perspektive agiert und nacheinander in die Rollen der sieben wichtigsten Next Generation-Charaktere schlüpfen kann. Im wesentlichen geht es für Sie darum, die Enterprise-E vor dem Zugriff der Borg zu schützen und letztere in einem spektakulären Showdown mit der Borg-Queen höchstpersönlich für alle Zeit unschädlich zu machen.



Über eine raffinierte „Satzschalttafel" lassen sich einfache Befehle an die Enterprise-Crew aussenden.

Detailgetreues Environment

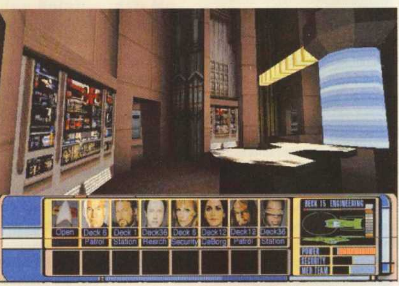
Für First Contact wurde ein komplettes 3D-Modell der Enterprise-E erstellt, damit Sie als Spieler möglichst „stilecht" ins Next Generation-Universum eintauchen können. Im Raumschiff haben Sie Zugriff auf den Bordcomputer, mit dessen Hilfe Sie neue Technologien und Waffen entwickeln, um die Enterprise samt Besatzung wirkungsvoll vor der Borg-Bedrohung zu schützen. Gerade bei den Action-Szenen dürfte sich die Verwendung der Unreal-3D-Engine auszahlen, die wesentlich höhere Frameraten erreichen soll als in Star Trek: Generations. Als besondere Herausforderung dient in First Contact die Künstliche Intelligenz der Borg, die Sie durch überraschende Schachzüge dazu zwingt, Taktik und Waffeneinsatz ständig neu zu überdenken.



Auf den ersten Blick stellt man beim Bildschirmaufbau von First Contact keinen großen Unterschied zu Star Trek: Generations fest. Das Interface wurde fast unverändert übernommen, aber die Unreal-3D-Engine soll diesmal für einen flüssigeren Spielablauf sorgen.



Ähnlich wie Interplays Secret of Vulcan Fury wird auch Star Trek: First Contact von MicroProse mit detailgenau nachgebildeten Charakteren aus dem Star Trek-Universum aufwarten.



In Star Trek: First Contact können Sie wie im Vorgänger Generations die Rollen von Captain Picard, Riker & Co. übernehmen.

MUSEUM



Gehören Sie auch zu den Leuten, die sich nichts sehnlicher wünschen, als einmal auf der Brücke der Enterprise NCC-1701 die geheimnisvollen Knöpfchen an Captain Kirks Kommando-Sessel zu drücken? Nun, jetzt haben Sie die Gelegenheit dazu: Star Trek: Captain's Chair (Simon & Schuster) gibt Ihnen die Möglichkeit, in virtuellen Quicktime VR-Rundgängen die Brücken der Enterprise-Schiffe aus der Originalserie, Next Generation und First Contact sowie die USS Defiant aus Deep Space Nine und die USS Voyager aus nächster Nähe in Augenschein zu nehmen. Interessante Details zur Geschichte des jeweiligen Schiffs geben während Ihres Aufenthalts auf den Brücken die Star Trek-Offiziere Sulu, Riker, Worf, Sisko und Janeway preis. Star Trek: Captain's Chair ist über die NBG EDV Handels- und Verlags GmbH zu einem Preis von ca. DM 100,- erhältlich.

Voraussichtlich:	Pentium, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	Keine Option	Sprache:	englisch
Hersteller:	MicroProse	Erscheint:	2. Quartal 1998
[X] Action	[X] Rätsel	[ ] Strategie	[ ] Wirtschaft



Um in der Unendlichkeit zu bestehen, brauchen Sie mehr als Mut: Sie brauchen Erfahrung.
Erforschen Sie im Auftrag des solaren Imperiums die unbekannte Seite der Galaxis.
Bereiten Sie Planeten zur Kolonisierung vor, schliessen Sie Handelspakte und Allianzen.
Aber vergessen Sie nie, wer noch dort draussen ist – die Blues ...
OPERATION EASTSIDE – das erste Computer-Spiel der
grössten Science-fiction-Serie der Welt.

FANPRO
unter Lizenz von VPM

Spellbound

Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.de

SCHOLZ & FRIENDS



Wie in First Contact findet auch im Action-Shooter Klingon Honor Guard Epics bewährte Unreal-Engine Verwendung.



In Klingon Honor Guard können Sie das Star Trek-Universum einmal aus einer anderen, weniger friedfertigen Perspektive wahrnehmen.

STAR TREK: THE NEXT GENERATION KLINGON HONOR GUARD (ACTION)

Wie bei Star Trek: First Contact greift MicroProse auch für das 1st Person-Actionspiel Klingon Honor Guard auf Epics Unreal-3D-Engine zurück. Diesmal treten Sie als Spieler nicht auf der Seite der Föderation an, sondern versuchen, das klingonische Imperium und das Leben von dessen Herrscher Gowron vor Schaden zu bewahren. Der Wechsel der Perspektive bringt für die Designer eine Reihe von Vorteilen mit sich: Bei einem Spiel aus der Sicht der kriegerischen Klingonen ist es beispielsweise durchaus legitim, einmal nicht den Star Trek-typischen Edelmut zu pflegen und stattdessen knallharte Action in den Vordergrund zu rücken. So kommentiert denn auch Jay Luss, der Produzent von Klingon Honor Guard: „Klingonen sind wilde Krieger und damit die idealen Charaktere für einen 1st Person-Shooter." Als günstig erwies sich ferner, daß man sich bei der Entwicklung eines Klingonen-Spiels nicht an einer Paramount-Filmvorlage orientieren muß und so mehr eigene Design-Ideen für Story, Charaktere und Locations in das Konzept mit einfließen lassen kann. Im Vordergrund steht dabei u. a. natürlich wieder die Gegner-KI: Während manche Figuren in Verstecken Schutz suchen, Alarmanlagen in Gang setzen oder Verstärkung herbeirufen, verständigen sich andere untereinander, um die beste Angriffsstrategie auszutüfteln.



Kein Star Trek-Spiel ohne kalte, futuristische Monumental-Architektur! Auch Klingon Honor Guard macht hier keine Ausnahme.

Zwei Spielmodi

Klingon Honor Guard bietet Echtzeit-Action in sieben verschiedenen Welten mit mehr als 15 Levels, die sich beispielsweise in Raumstationen, Raumschiffen, Höhlen oder Siedlungen auf fremden Planeten abspielen. Für die zahlreichen kämpferischen Auseinandersetzungen steht ein Arsenal aus neun schlagkräftigen Waffen (u. a. der Klingonen-Disruptor und der d'k'tagh-Dolch) zur Verfügung, von denen fünf speziell für dieses Spiel entworfen wurden. Das Highlight des Programms ist jedoch seine Multiplayer-Fähigkeit: Sie können Klingon Honor Guard über Modem, LAN-Netzwerk oder Internet auch gemeinsam mit Freunden spielen, wobei allerdings dasselbe Benutzer-Interface und dieselben Levels wie im Einzelspieler-Modus Verwendung finden. Head-to-Head-Matches sind dabei ebenso im Bereich des Möglichen wie kooperative Teamarbeit.

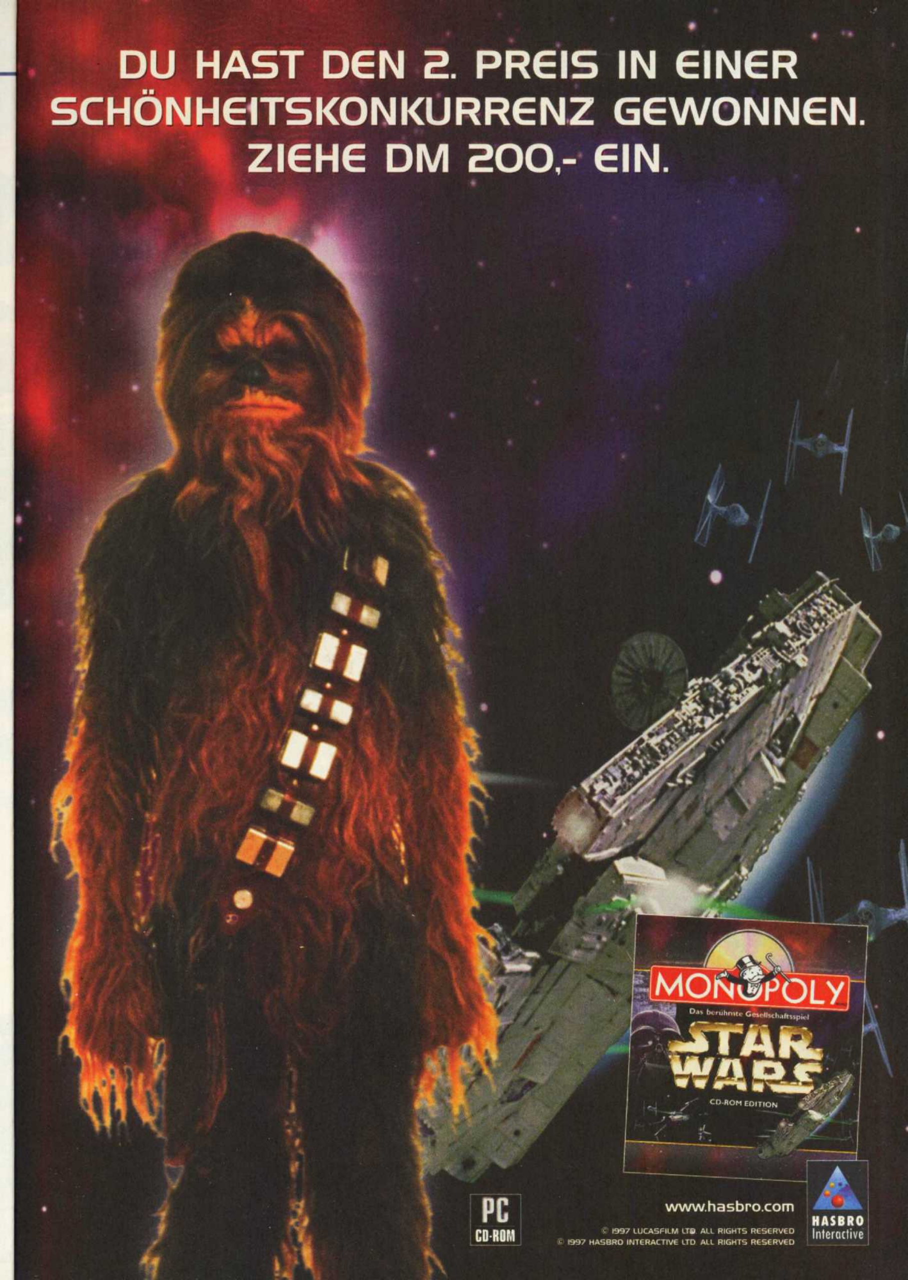
SPRACHKURS



Unter die Rubrik „Kuriositäten" ist der Star Trek-Auswuchs mit dem Titel Klingon aus dem Hause Simon & Schuster einzuordnen. Was seinerzeit als das „ultimative interaktive Adventure" angekündigt worden war, ähnelte mehr einem didaktisch mittelmäßigen CD-ROM-Sprachkurs: Im Language Lab durften Sie Klingonisch büffeln, sich an englisch-klingonischen Übersetzungen versuchen und per Stimmerkennung über Mikrofon und Soundkarte die richtige Aussprache klingonischer Wörter üben. Anschließend galt es, das Gelernte in einem sehr videolastigen Spielteil praktisch umzusetzen. Interessantes Detail am Rande: Bei den Filmsequenzen des „Adventures" führte der Commander Riker-Darsteller Jonathan Frakes Regie.

Voraussichtlich:	Pentium, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	Modem, LAN, TCP/IP	Sprache:	englisch
Hersteller:	MicroProse	Erscheint:	4. Quartal 1998

[x] Action [ ] Rätsel [ ] Strategie [ ] Wirtschaft

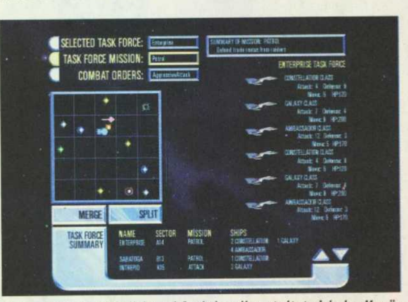

DU HAST DEN 2. PREIS IN EINER
SCHÖNHEITSKONKURRENZ GEWONNEN.
ZIEHE DM 200,- EIN.
MONOPOLY
Das berühmte Gesellschaftsspiel
STAR WARS
CD-ROM EDITION
PC
CD-ROM
www.hasbro.com
© 1997 LUCASFILM LTD. ALL RIGHTS RESERVED
© 1997 HASBRO INTERACTIVE LTD. ALL RIGHTS RESERVED
HASBRO
Interactive

STAR TREK: THE NEXT GENERATION - BIRTH OF THE FEDERATION (STRATEGIE)

So wie das Star Wars-Universum vor kurzem mit dem Strategiespiel Rebellion erweitert wurde, wird es mit Birth of the Federation voraussichtlich ab Sommer 1998 auch einen entsprechenden Titel für Trekker geben. Das rundenbasierte Strategiespiel Birth of the Federation soll natürlich dank der Star Trek-Lizenz vor allem die Freunde dieser Serie ansprechen, zielt aber mit seinem Optionenreichtum auch auf Hardcore-Fans des Genres ab. Laut Produzent Jeff Holzhauer orientierte man sich für Birth of the Federation an den typischen Features eines rundenbasierenden Strategiespiels: „Wir nahmen das klassische 4X-Spielprinzip (explore, exploit, expand and exterminate) und übertrugen es aufs Star Trek-Universum." Als Spieler vertreten Sie in Birth of the Federation entweder die Interessen der Föderation, der Klingonen, der Romulaner, der Ferengi oder der Cardassians – alle fünf Imperien sind in jedem Spiel präsent, und die Rassen, die nicht von menschlichen Spielern gesteuert werden, übernimmt die Künstliche Intelligenz des Computers. Jede Partei verfügt über andere Vorzüge und Schwächen, so daß die Entscheidung des Spielers für ein bestimmtes Imperium auch die Möglichkeiten beeinflußt, die ihm während eines Matches zur Verfügung stehen: Die Ferengi sind besonders begabt in den Sparten Handel und Wirtschaft, die Klingonen zeichnen sich durch ihr kriegerisches Geschick aus, und die Romulaner arbeiten besonders gern als Spione im Verborgenen. Ihre Aufgabe ist es, Ihr Imperium durch Erforschen neuer Welten und den Aufbau von Kolonien allmählich auszuweiten. Begegnungen mit den anderen vier Völkern und zahlreichen kleineren Rassen sorgen dabei immer wieder für Abwechslung. Sie entscheiden außerdem, wie Sie Ihre Ressourcen einsetzen wollen: Entweder zum Ausbau Ihrer planetaren Verteidigungslinien, für gigantische Sternenflotten oder für technologische Forschung und Handel.



Bei Birth of the Federation wird es sich um ein rundenbasiertes Strategiespiel mit zahlreichen Multiplayer-Features handeln.



Karg, aber übersichtlich und funktionell gestaltet sich der Menü-Bildschirm, auf dem Sie Ihrer stolzen Sternen-Flotte Anweisungen zur weiteren strategischen Vorgehensweise erteilen.



Fans fühlen sich sofort zuhause: Das Startmenü von Birth of the Federation ist ganz im typischen Next Generation-Styling gehalten.


Die Sternenkarte der Föderation sorgt beim Zusammenspiel mit den Imperien der Ferengi, Cardassians, Romulaner und Klingonen für den notwendigen Gesamtüberblick.

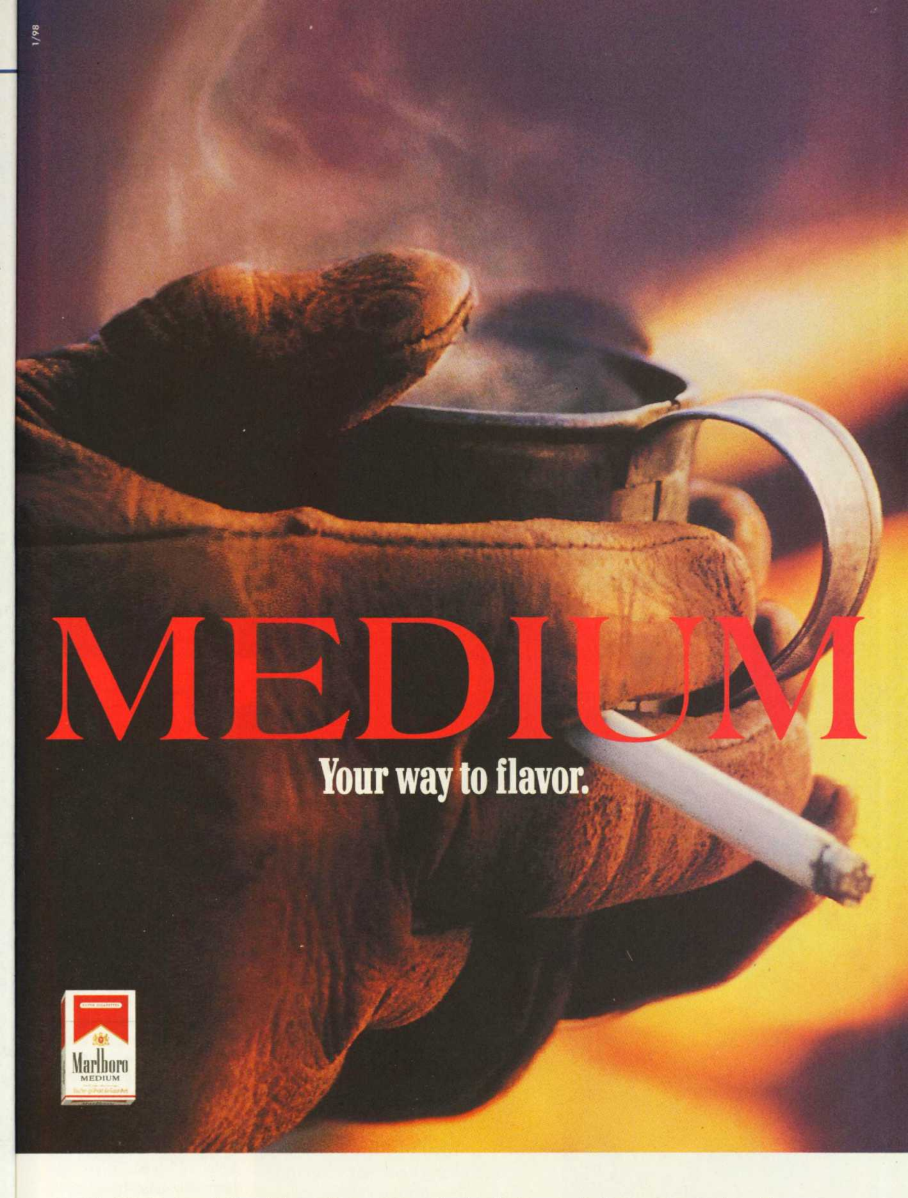
Trekker-Meeting

Birth of the Federation wird neben einem Einzelspieler-Feature auch umfangreiche Multiplayer-Optionen umfassen: Bis zu fünf Spieler dürfen über Internet, LAN-Netzwerk, serielle Schnittstelle, Modem oder e-Mail gemeinsam in die unendlichen Weiten des Alls abtauchen, wobei die Dauer eines Matches im Rahmen der User-Optionen ganz individuell eingestellt werden kann. Strategen, die an Kampf-Elementen keinen Gefallen finden, dürften die Möglichkeit begrüßen, zwischen Quick und Detailed Combat wählen zu können: Im Quick-Modus erledigt der Computer für beide Parteien die Waffengänge, während der Spieler im Detailed-Modus in den ebenfalls rundenweise ausgetragenen Schlachten selbst Hand anlegt.

Herbert Aichinger

Voraussichtlich:	Pentium, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	Modem, LAN, TCP/IP	Sprache:	englisch
Hersteller:	MicroProse	Erscheint:	3. Quartal 1998

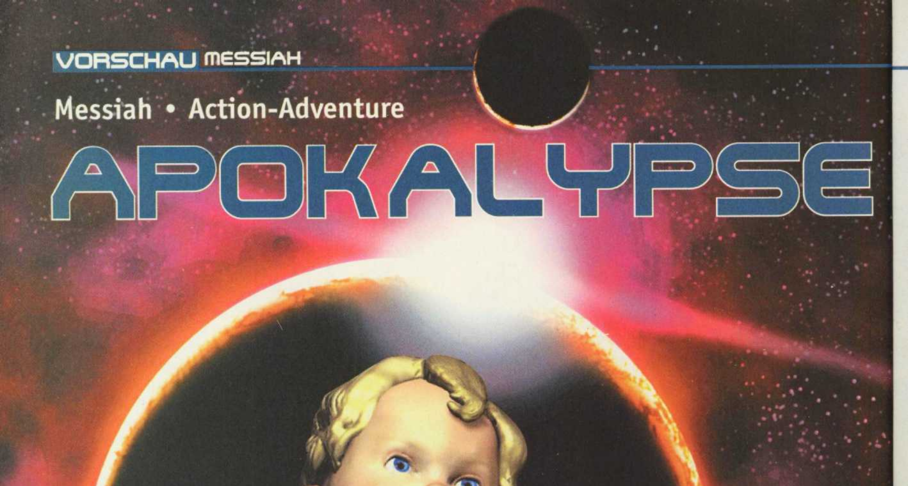
☐ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Messiah • Action-Adventure

APOKALYPSE



Der Streit zwischen Gut und Böse ist wohl DAS Grundthema von Computerspielen schlechthin. Auch Shiny Entertainment greifen in ihrem neuesten Werk Messiah diesen Gegensatz wieder auf – die Crew von David Perry wäre allerdings nicht das, was sie ist, wenn sie das Thema auf konventionelle Weise angehen würde: Sie entschied sich für nichts Geringeres als den ultimativen Kampf zwischen Himmel und Hölle.

David Perry und seine Firma Shiny Entertainment sind zweifelsohne eine Ausnahmeerscheinung auf dem Spielemarkt: Was sie auch anpacken, es wird was Besonderes draus, ob nun in technischer Hinsicht oder im Hinblick auf Story und Spielcharaktere. Earthworm Jim, der Wurm im Weltraumanzug, revolutionierte vor einiger Zeit mit abgefahrenen, schwarzhumorigen Design-Ideen das fast schon totgeglaubte Jump&Run-Genre, und im vergangenen Jahr zeigten David Perrys Mannen mit MDK, welches ungeheure Potential in 3D-Action-Spielen steckt, wenn man Format und Phantasie genug hat, den unzähligen id-Klons ein genial-unorthodoxes Konzept entgegenzusetzen. Shinys Zauberformel bei der Erarbeitung von innovativen Spielen scheint das kollektive Brainstorming zu sein, bei dem jeder Mitarbeiter an einem Projekt seine Ideen einbringt und damit wiederum die anderen zu neuen Einfällen anregt – daß dies nur mit einem

eingespielten Team aus kreativen Spitzenkräften zum Erfolg führen kann, versteht sich von selbst.

Weltenretter in Windeln

Eine Prophezeiung besagt, daß das Ende der Welt dann gekommen ist, wenn alle sieben Siegel zerbrochen sind, die die Erde bislang vor jedem direkten Kontakt mit Himmel und Hölle bewahrt haben. Jedes dieser Siegel soll angeblich eine neue Kraft freisetzen, die das Böse von der Welt fegt. Noch ist die Zeit für den Untergang nicht gekommen, aber es sieht ganz so aus, als ob die Katastrophe trotzdem schon jetzt über die Menschheit hereinbrechen könnte. Bislang kennt niemand die Orte, an denen die sieben Siegel der Apokalypse versteckt sind – solange sie intakt bleiben, können die Kräfte von Himmel und Hölle die Erde nicht direkt beeinflussen und die von den Propheten vorhergesagte letzte große Schlacht nicht austragen. Die finsteren Mächte der Hölle wollen sich mit dieser „Balance of Power" jedoch nicht abfinden und schicken insgeheim einen Gesandten auf die Erde, der die Siegel aufspüren soll, um der Hölle im letzten Kampf einen ordentlichen Vorsprung vor den Mächten des Himmels zu sichern. Letztere schlafen jedoch nicht – sie verfügen über ein ausgeklügeltes Netz aus Spionen und Informanten, die blitzschnell Nachrichten über alle geheimen Schachzüge des Gegners übermitteln können. Der Himmel reagiert denn auch prompt auf die höllische Mobilmachung: Mit all ihrer Kraft schaffen die Engel in einem biologischen Experimentallabor ein Gefäß für das Heilige Licht auf Erden. Das Ergebnis ihrer Anstrengungen ist Bob, ein kleiner, pummeliger Cherub im Windelhöschen – er ist dazu ausersehen, die sieben Siegel zu finden, damit sie zur rechten Zeit für die große Schlacht zwischen Himmel und Hölle gebrochen werden können. Seine zweite Aufgabe besteht darin, den ersten Fußsoldaten der Hölle zu besiegen, um das Kräftegleichgewicht auf Erden bis zum Tag der Abrechnung aufrechtzuerhalten. Man kann sich kaum vorstellen, daß der kleine Bob als Weltenretter viel Erfolg haben wird – fast nackt, ohne Panzerung und ohne Waffen wird er von seinen himmlischen Auftraggebern sozusagen ins kalte Wasser geworfen. Doch Bob verfügt über zwei wichtige Fertigkeiten, die ihm bei seiner Mission unschätzbare Dienste leisten werden: Er kann fliegen und ist in der Lage, von den Körpern seiner Gegner Besitz zu ergreifen – damit übernimmt er auch deren Charaktereigenschaften und ihre Stärke. Wenn es ihm gelingt, für die finale Auseinandersetzung in den Körper seines mächtigsten Gegners zu schlüpfen, ist der Kampf für den Himmel gewonnen...



Bob nimmt zuweilen auch die Persönlichkeit dieser Dame an.

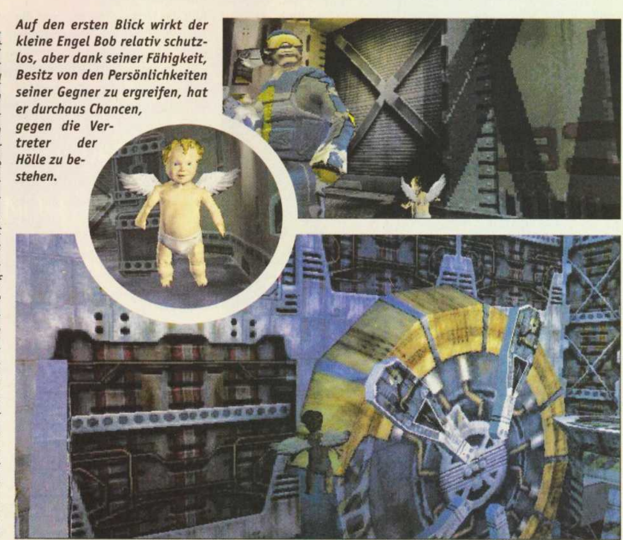


Als Spieler steuern Sie den netten kleinen Cherub Bob aus der 3rd Person-Perspektive durch gigantische dreidimensionale Levels.

BIBELFEST

Der Titel Messiah deutet es schon an: Dem neuen Shiny-Actionspiel liegt keines der abgedroschenen Science-Fiction- oder Fantasy-Szenarien zugrunde. Stattdessen ließen sich die Designer von der Bibel inspirieren und lehnten ihre Geschichte an Elemente aus der Offenbarung des Johannes, dem letzten Teil des Neuen Testaments, an. Der Autor, der wahrscheinlich nicht mit dem Evangelisten Johannes identisch ist, schildert dort in eindrucksvollen Allegorien den Ablauf der Apokalypse und versucht, die Menschen auf die Schrecken vorzubereiten, die sie in deren Verlauf zu erwarten haben. In der Offenbarung des Johannes ist auch von dem sprichwörtlichen Buch mit den sieben Siegeln die Rede, das den Inbegriff geheimer, göttlicher Weisheit versinnbildlicht – die Kapitel 6 bis 8 beschreiben die verheerenden Ereignisse, die die Welt beim Brechen der Siegel heimsuchen. Das Verzehren des Buches, von dem im 10. Kapitel gesprochen wird, symbolisiert die völlige Aufnahme der Offenbarungen Gottes.

Auf den ersten Blick wirkt der kleine Engel Bob relativ schutzlos, aber dank seiner Fähigkeit, Besitz von den Persönlichkeiten seiner Gegner zu ergreifen, hat er durchaus Chancen, gegen die Vertreter der Hölle zu bestehen.



Die Levels von Messiah zeichnen sich durch aufwendige Texturierung und monumentale Architektur aus.



Messiah wird neben 3D-Sound und Force Feedback-Technologie auch diverse 3D-Beschleunigerkarten unterstützen.



Bob übernimmt die speziellen Fähigkeiten anderer Spielfiguren, indem er einfach in sie hineinfliegt.

Universal-Spiel

Allein schon die Thematik von Messiah legt nahe, daß es sich bei diesem Produkt um ein sehr anspruchsvolles Spiel handelt, das sich in erster Linie an Erwachsene wendet. Was vielleicht zunächst aufgrund der 3rd Person-Perspektive entfernte Assoziationen an Action-Adventures vom Schlage eines Tomb Raider weckt, läßt sich nicht so ohne weiteres in eine Genre-Schublade pressen. Selbst bei Shiny hat man Schwierigkeiten, das Spiel einzuordnen: Marketing-Chef Scott Herrington bezeichnete Messiah in einem Interview unlängst als „Mischung aus einem id-ähnlichen Shooter und Tetris mit ein paar Elementen aus Zelda und Asteroids... abgesehen davon, daß es kein 1st Person-RPG-Shooter mit Rätseln ist." Sie steuern zu Anfang den kleinen Bob und können mit ihm im Lauf des Spiels die Persönlichkeiten von ca. 25 verschiedenen Charakteren annehmen. Die Suche nach den sieben Siegeln führt Sie durch mehrere Städte und auch an Plätze jenseits unseres Planeten. Unterwegs gilt es, Puzzles zu lösen und sich auf zuweilen recht deftige Weise mit Gegnern auseinanderzusetzen. Aktuellen Trends zum Trotz wird Messiah keine Multiplayer-Optionen enthalten. Die Entwickler zogen es vor, den Einzelspieler-Modus so weit wie möglich zu perfektionieren, und wollten hier keinen der Kompromisse eingehen, die die Integrierung eines Mehrspieler-Features nötig gemacht hätte.

Himmlische Engine

Falls das fertige Spiel hält, was die Ankündigungen von Shiny versprechen, könnte Messiah technisch neue Maßstäbe setzen. Nicht nur, daß die sogenannte „Saxsengine" angeblich allen anderen bislang bekannten 3D-Engines überlegen sein soll, nein, Shiny entwickelte für Messiah auch eine „real-time tesselation and deformation" genannte Methode, nach der die Zahl der Polygone, aus denen die Charaktere zusammengesetzt sind, je nach Leistungsfähigkeit des Rechners herauf- oder herabskaliert wird, um zu jeder Zeit eine optimale Framerate zu gewährleisten. Die Charaktermodelle bestehen aus 80.000 bis 120.000 Polygonen, und je besser Ihr Rechner ausgestattet ist, desto mehr Details bekommen Sie folglich zu sehen. Bei so viel Sinn für Innovation verwundert es eigentlich kaum, daß Shiny plant, von 3D-Beschleunigerkarten über Force Feedback-Technologie bis hin zu 3D-Sound all die Erweiterungen zu unterstützen, die zur Zeit ein möglichst intensives Eintauchen in die Spielewelt ermöglichen. Eine bemerkenswerte Wahl hat Shiny auch für die Musikuntermalung getroffen: Den Messiah-Soundtrack steuert niemand Geringerer als die Metal-Band Fear Factory bei.

Herbert Aichinger

DAS „EGO"-DESIGNTEAM



Das illustre kalifornische Team, das bei Shiny für die Entwicklung von Messiah verantwortlich zeichnet, hat David Perry von der inzwischen nicht mehr existierenden Firma Scavenger übernommen. Mike Damien ist hauptsächlich für das Leveldesign von Messiah verantwortlich und trägt darüber hinaus seinen Teil zum Charakterdesign bei. Darren Hurlburt erstellt die Charaktermodelle und überwacht deren Werdegang bis zur endgültigen Integrierung ins Spiel. Gabriel Rountrees Hauptaufgabe liegt in der Koordinierung der Animationsarbeit, während Chris Felts für die Texturen und das optische Gesamtkonzept der Messiah-Welten zuständig ist. Michael Persson ist der einzige Programmierer im Team und hat für Messiah die innovative „Saxs"-3D-Engine entwickelt.

MOTION CAPTURING

Wie in vielen anderen aktuellen Titeln bediente man sich auch für Messiah der Motion Capture-Technik, um die Animationen der Spielcharaktere möglichst flüssig und lebensecht wirken zu lassen. Bei der Übertragung der Motion Capture-Daten auf die Polygonfiguren ist dem Ego-Team jedoch allem Anschein nach ein großer, innovativer Schritt gelungen: Eine spezielle Technik erlaubt das „Strecken" von Körperteilen. Auf diese Weise werden die bisher üblichen zackigen Kanten von sich überlagernden Polygonen vermieden. Die Oberflächen der Spielfiguren wirken in Messiah viel „runder", so, als ob ein Skelett mit einer dehnbaren Haut überzogen wäre, die sich allen Bewegungen flexibel anpassen kann.



Voraussichtlich: P 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95
Technik: SVGA, 3D-Beschleuniger-Support/3D-Sound/Force Feedback
Multiplayer: Keine Multiplayer-Option | Sprache: englisch
Hersteller: Shiny Entertainment | Erscheint: 1. Quartal 1998

[X] Action [X] Rätsel [ ] Strategie [ ] Wirtschaft

UND AM 8. TAG ERSCHAFFST DU DEINE EIGENE WELT.



Unlängst hat X-Wing vs. TIE Fighter die Star Wars-Fangemeinde in zwei Lager gespalten: das eine mit Internet-Anschluß, das andere ohne. Im Vorfeld glaubten viele, das Spiel würde ein neues TIE Fighter werden, nur mit besserer Optik und mit Multiplayer-Fähigkeiten. Als dem nicht so war, gab es teils lange Gesichter.

XvT Balance of Power • Action

ERFÜL

In der Absicht, uns Spielern eine ultimative Multiplayer-Erfahrung im Star Wars-Universum zu bieten, hat LucasArts leider jene Schlüsselemente vernachlässigt, die den Vorgängerspielen zu so großem Erfolg verholfen haben: eine nachzuerlebende Pilotenkarriere und die Kampagne für Einzelspieler. Sicherlich, auch alleine durfte man die zahlreichen Kampf-

Einige „kleinere" Sternen-Zerstörer bereiten den Großangriff auf den Rebellen-Hafen vor, für den die Ankunft des Super-Sternen-Zerstörers erwartet wird.

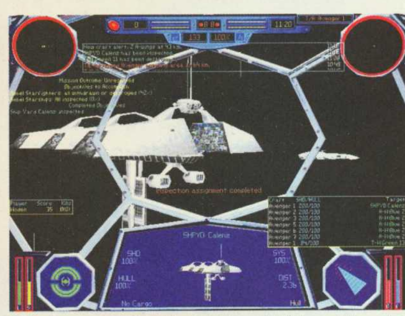
Auf die Attacke des Imperiums sind die Rebellen nicht ganz unvorbereitet. Diesmal mit dabei: der mächtige B-Wing.

[illegible] gehen- [illegible] ging dem Einzelspie- [illegible] ab. Es ergab sich einfach nicht das gleiche Spielerlebnis, das die durchgestylten Aufträge einer Kampagne bieten konnten. Wer hingegen über die technischen Voraussetzungen verfügte und sogar noch eine schnelle Internet-Verbindung hatte, für den war das Multiplayer-Spiel natürlich klasse. Den meisten Fans aber war es nicht genug. Echtes Star Wars-Gefühl hat sich noch nie nur dadurch eingestellt, daß man durchs All fliegt und dabei wild herumlasert. Es war der inszenierte Kampf zwischen Gut und Böse, der X-Wing und TIE Fighter seine Faszination verlieh. Star Wars-Spieler wollen das Universum entweder befreien oder unterwerfen. Mit „Balance of Power" scheint LucasArts die Fan-Gemeinde jetzt endlich erhört zu haben.





Oben das Cockpit des neuen B-Wing, unten der bekannte Z-95.



Beide Kampagnen können im Multiplayer-Betrieb gespielt werden. Hier hat ein TIE Adv. schon Kontakt zum Raumhafen der Rebellen.

30 neue Missionen in zwei Kampagnen

Obwohl Sie Balance of Power wahrscheinlich bereits noch vor den Feiertagen bei Ihrem Softwarehändler erstehen können, waren zum Redaktionsschluß nur wenige Fakten über die Add On-CD bekannt. Das aber gehört wohl zur

LUNG

Philosophie, die Entertainment-Mogul George Lucas all seinen Firmen auferlegt hat: Über unfertige Produkte gibt es keine Informationen. Oder wissen Sie schon alles über die neuen drei Star Wars-Filme, die derzeit abgedreht werden? Ein bißchen ließ sich dann aber doch herausfinden. Im „Gleichgewicht der Macht" soll es um die bedrohliche Gegenwart eines scheinbar unzerstörbaren Super-Sternen-Zerstörers gehen. Dieser nimmt gerade Kurs auf einen großen Flotten-Stützpunkt der Rebellen-Allianz. Das Bühnenbild werden Sie wahlweise als Elitepilot der Rebellen (Rogue Staffel) oder des Imperiums (Avenger Staffel) betreten. In jeweils 15 zusammenhängenden Missionen müssen Sie den Angriff des mächtigen Sternenzerstörers verhindern (Rebell) oder ihm den Weg zum Raumhafen ebnen (Imperialer). Nicht zuletzt dank der großen Nachfrage werden die Ereignisse dieses neuen Star Wars-Abenteuers in sechs gerenderten Videosequenzen festgehalten. Vieles, was in XvT vermißt wurde, hält damit nun Einzug auf die PC-Monitore, so auch ein spielbarer B-Wing. Auf diesen schweren Raumjäger der Rebellen hatten die Entwickler bislang verzichtet, um das Gleichgewicht der Kräfte in XvT zu gewährleisten. Dem Einzug des Super-Sternen-Zerstörers aber muß die Allianz etwas entgegenzusetzen haben. Wenn auch nicht vom Pilotensessel aus, so zumindest durch das Cockpitfenster lassen sich drei weitere Raumfahrzeuge erkennen. Ein leichter Calamari-Kreuzer, ein neuer Rebellen-Transporter und eine modifizierte Corellianische Corvette ergänzen das bekannte Flotten-Portefolio. Die Schiffs-Texturen wurden noch einmal komplett überarbeitet, und auch dem Heads Up-Display im Cockpit soll etwas Feintuning zuteil geworden sein. Um die Zusammenarbeit in einer Staffel zu vereinfachen, erweiterte Totally Games auch noch das Wingmen-Vokabular.

Grafik- und Multiplayer-Update

Trotz des Hauptaugenmerks auf die Kampagnen bietet Balance of Power auch im Mehrspieler-Modus einige Neuigkeiten. Zum einen stehen alle neuen Missionen auch im Netzwerk zur Verfügung. Noch besser aber ist, daß sogar die Kampagnen samt Hintergrund-Story gemeinsam bewältigt werden können. Frei konfigurierbare Message-Hotkeys sollen dabei die Kommunikation untereinander erleichtern. Übrigens, wer noch kein 3D-Beschleuniger-Update für sein XvT besitzt, erhält mit Balance of Power natürlich die neueste Version, die nicht nur die Standard-Schnittstelle Direct 3D unterstützt, sondern auch chipspezifisch optimiert ist.

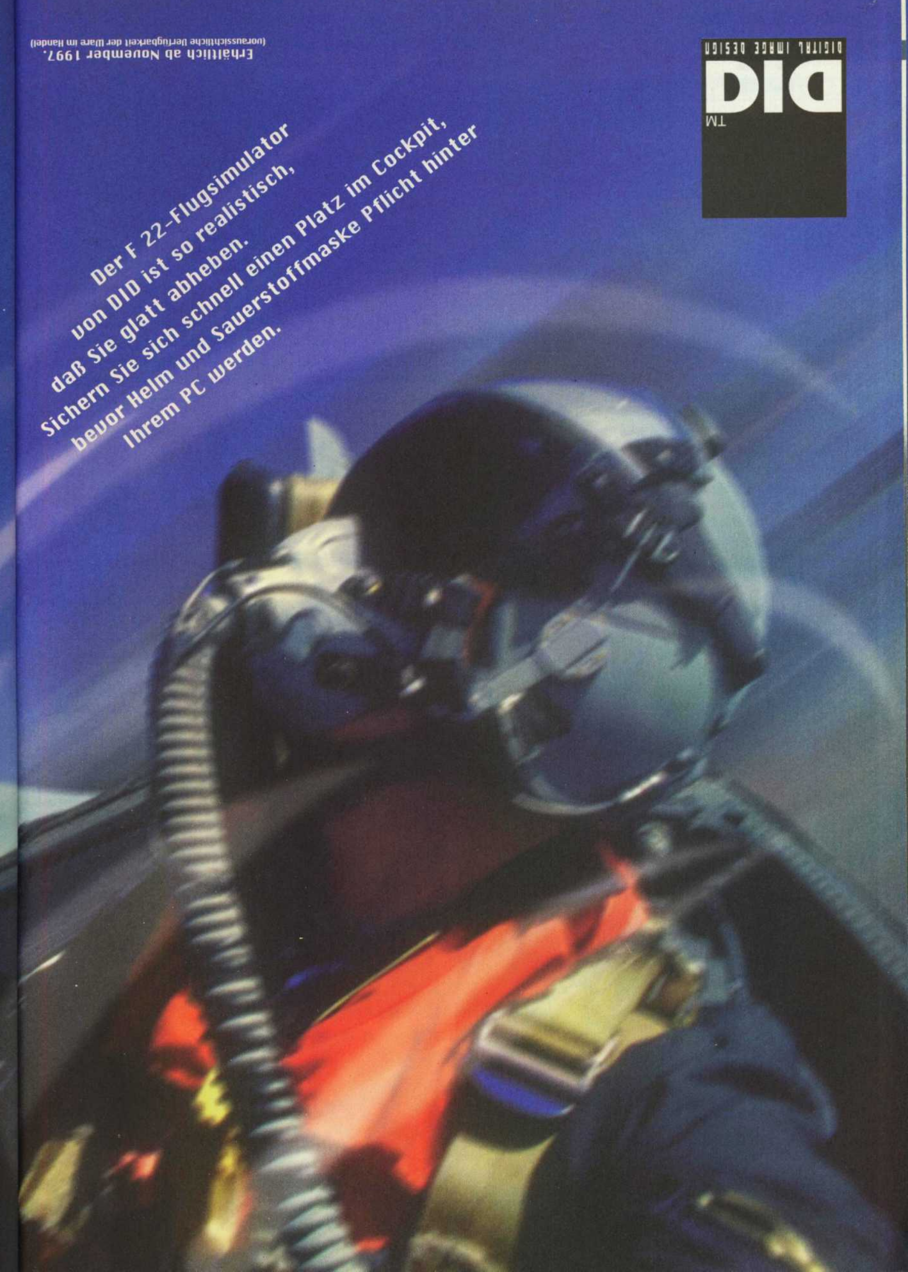
Christian Müller



Bei XvT wurden sie noch vermißt: Pilotenkarriere, Hintergrundgeschichte und erzählende Zwischensequenzen.

Voraussichtlich:	P 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, Direct 3D/SB		
Multiplayer:	8 Sp. LAN, 4 Sp. TCP/IP, Modem, seriell	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Totally Games/LucasArts	Erscheint:	Dezember

☒ Action ☐ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft



Der F 22-Flugsimulator
von DID ist so realistisch,
daß Sie glatt abheben.
Sichern Sie sich schnell einen Platz im Cockpit,
bevor Helm und Sauerstoffmaske Pflicht hinter
Ihrem PC werden.
DID™
DIGITAL IMAGE DESIGN
Erhältlich ab November 1997.
(voraussichtliche Verfügbarkeit der Ware im Handel)

Ares Rising • Action/WiSim

PRIVATEER 3?

Nicht etwa Los Angeles, sondern die texanische Hauptstadt Austin ist das Spiele-Mekka der Welt. Ehemalige Origin-Mitarbeiter gründeten dort weit über 20 Firmen, und dieser Trend hält stetig an. Seit ca. einem Jahr werkeln dort auch die ehemaligen Designer der Privateer-Serie unter dem Namen Imagine Studios an einer Vielzahl neuer Titel.

Bemerkenswert an Imagine Studios ist vor allem die Tatsache, daß das dort vorhandene, kombinierte Designtalent in der Vergangenheit für über 40 PC-Titel mitverantwortlich war. Damit verfügt dieses (noch) relativ unbekannte Label über große Erfahrung in diesem Sektor. Nun steht mit Ares Rising der erste Titel kurz vor der Fertigstellung. Ares Rising ist ein Space Combat-Simulator mit Handelselementen – eine Kurzbeschreibung, die verdächtig an Privateer erinnert. Kein Wunder, wenn man bedenkt, daß es sich bei den drei Hauptverantwortlichen für Ares Rising um ehemalige Privateer- und Wing Commander-Designer handelt. Joel Manners, Edwin Herrel und Gilbert Austin versuchen, mit Ares Rising ihre Vision der ultimativen Freibeuter-Weltraumoper zu verwirklichen.



Geld regiert im All

Wir schreiben das Jahr 2500. In einer total überbevölkerten Galaxie kämpfen mehrere Splittergruppen um jeden Zentimeter bewohnbaren, planetaren Boden. Diese Situation wird durch die Entdeckung eines außerirdischen Objektes, das Micomicon, noch angespannter. Diesem ungewöhnlichen Artefakt werden ungeheure Kräfte zugeschrieben. Wer das Micomicon kontrolliert, könnte die Herrschaft über die Galaxie an sich reißen. Ebenso wie in der Privateer-Serie dient die Hintergrundstory als roter Faden. Obwohl der Spieler natürlich versuchen soll, das Micomicon zu finden, führt der Weg dorthin über eine frei wählbare Spielstruktur. Für einen Söldner ist es in erster Linie wichtig, genug Geld zu verdienen, um sein Schiff zu einem unbesiegbaren Juggernaut aufzurüsten. In den im ganzen Universum verstreuten Basen gibt es mehr als





Auch ohne 3D-Beschleuniger bietet AR Echtzeit-Lightsourcing.

genug verlockende Angebote. Die Auswahl an Upgrades für Ihr Schiff ist gigantisch, und das Objekt der Techno-Begierde ist natürlich immer nur ein paar tausend Credits – sprich zwei oder drei Missionen – entfernt. Und hat man es endlich geschafft, eines der sechs Basis-Schiffe in die ultimative Kampfmaschine zu verwandeln, ist noch lange nicht Schluß. Sie können eine unbegrenzte Anzahl neuer Schiffe bauen und sich vom Einzelkämpfer zum Flottenchef hocharbeiten. Die Auswahl zuverlässiger und fähiger Piloten ist ein weiterer wichtiger Aspekt des Spiels.

Taktik im Raumkampf

Bei der Wingmen-KI gaben sich die Designer besondere Mühe. Waren die Instruktionen für die Flügelmänner und -frauen bisher auf das Angreifen bestimmter Ziele beschränkt, steht nun bei Ares Rising eine wesentlich komplexere Befehlsstruktur zur Verfügung. Beispielsweise können Sie Ihre Mitflieger beauftragen, die Gegner aus größerer Entfernung mit Distanzwaffen anzugreifen. Gleiches gilt natürlich auch für die Intelligenz der Gegner, die ihre Angriffe ebenfalls koordinieren.



Für unsere Tierfreunde: diese Fliege starb nicht für diese Anzeige, sondern bei einem Autounfall!

Jetzt spürst Du, wie es sich anfühlt, wenn Du mit 300 Sachen gegen eine Wand knallst!



Jetfighter III ist jetzt erhältlich inklusive der neuen Mission CD. Unterstützt 3DFX-Grafikkarten und Force Feedback Joysticks.

Force FX™ - Der erste Joystick mit Force Feedback Technologie bietet 6 eingebaute Effekte! Dieser High-End-Joystick garantiert höchste Realitätsnähe bei Flugsimulationen!

FORCE FX™

- 6 eingebaute Funktionen
- F-16 "Falcon" Jet Stick Griff
- 5 Feuerknöpfe und 1 Dauerfeuer
- 2 Coolie Hats
- Schubkraftregler

JETFIGHTER III & CH-JOYSTICKS - DAS DREAM TEAM

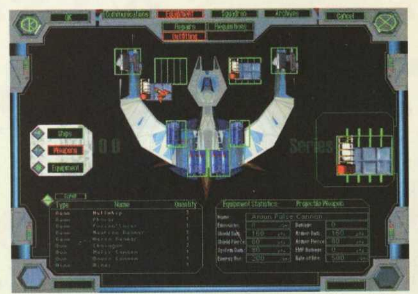
Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470
Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS AG Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794.

Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT. http://www.funsoft-online.com

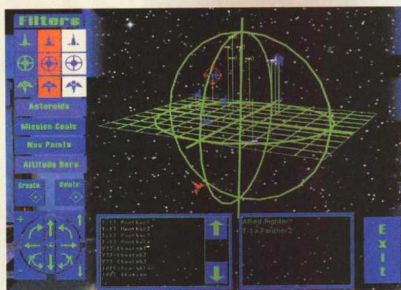








Für Jäger und Sammler: Die sechs Basis-Schiffe lassen sich mit einer Vielzahl an Upgrades zu ultimativen Kampfmaschinen aufrüsten.



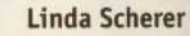
Die 3D-Navigationskarte ist ein wichtiges Tool, um Handelsreisen richtig zu planen und die Positionen anderer Schiffe zu bestimmen.

Um diese Angriffe bereits im Vorfeld planen zu können, verfügt der Spieler in Ares Rising über ein passives Suchsystem, mit dessen Hilfe Energiepulse von Feindschiffen lokalisiert werden können. Mit diesem System können Gegner ausgemacht werden, bevor sie auf dem Radarschirm erscheinen. Da der Energieausstoß der eigenen Schiffe vom Spieler gesteuert wird, kann der Gegner so in einen Hinterhalt gelockt und ausgeschaltet werden. Taktik spielt hier eine wesentliche Rolle, und Spieler mit einem unterentwickelten Abzugsfinger oder verbesserungsfähigem Reaktionsvermögen können dieses Manko tatsächlich durch geschickte Planung ausgleichen.

Die Weltraummissionen werden in Echtzeit dreidimensional gerendert, wobei alle gängigen Beschleunigerkarten mittels Direct 3D unterstützt werden. Zwischensequenzen werden als vorgerenderte Animationen gezeigt. Neben den über 70 Standardmissionen, die zur Lösung des Spiels bewältigt werden müssen, verfügt Ares Rising über einen Missionsgenerator, der das Umfeld und die aktuellen Ereignisse im Spieluniversum berücksichtigt. Wiederspielbarkeit ist somit praktisch garantiert.

Und jetzt alle!

Über die Notwendigkeit einer Multiplayer-Funktion sind sich mittlerweile alle Entwickler im klaren. Imagine Studios versucht hier, den goldenen Mittelweg zwischen X-Wing vs. Tie Fighter (wenig Solo – viel Multi) und Wing Commander: Prophecy (viel Solo – kein Multi) zu finden. Bis zu acht Spieler können via LAN oder TCP/IP entweder gegeneinander oder kooperativ fliegen und sich entweder mit dem Computer oder dem menschlichen Gegner messen. Während man in der Solo-Version die Rolle eines Charakters namens Marlowe spielt, steht für die Multiplayer-Variante ein Charaktergenerator zur Verfügung. Ein interessanter und innovativer Aspekt besteht darin, daß mehrere Spieler diverse Aufgaben in einem einzelnen Schiff übernehmen können. In der Funktion des Piloten, Bordschützen oder Ingenieurs kann sich jeder Spieler auf seine Stärken konzentrieren und Erfolge als Team erzielen.



Linda Scherer



Das Cockpit zeigt neben Zielinformationen eine kleine 3D-Karte zur Orientierung im Raum.



Der Bildschirm für Handelswaren: Waffen und moderne Technologien stehen hoch im Kurs.

BESSER ALS PRIVATEER?





Joel Manners begann seine Karriere als Spieletester bei Origin und stieg von dort zum Designer auf. Er fungierte als Co-Designer für Wing Commander 1 und 2 sowie für Strike Commander. Sein letztes Spiel für Origin war Privateer. Danach produzierte er in Eigenregie den weniger erfolgreichen Titel „The Fortress of Dr. Radiaki", bevor er seine Tätigkeit als Produzent von Ares Rising aufnahm.

PC ACTION ***In Austin gibt es mittlerweile ca. 30 Entwicklerfirmen, die von ehemaligen Origin-Mitarbeitern gegründet wurden. Imagine Studios gehört auch dazu. Sind die Designer bei Origin chronisch unzufrieden?***

Joel: *Origin ist eine große Firma, die zu einer noch größeren Firma gehört. Alles läuft nach einem bestimmten Schema ab, und irgendwann geht dann mal die Motivation flöten und man wird unzufrieden. Also macht man sich selbständig und bleibt in Austin, weil es dort einen riesigen Talent-Pool gibt. Mehr will ich darüber nicht sagen. Reden wir lieber über Ares Rising.*

PC ACTION ***Ares Rising ist ein Privateer-Clone! Richtig oder falsch?***

Joel: *Die Thematik ist die gleiche, daher ist der Vergleich gerechtfertigt. Privateeer war ein gutes Spiel, aber ich glaube, wir können ein noch besseres machen.*

PC ACTION ***Besser als Privateer oder besser als The Darkening?***

Joel: *Beides. The Darkening ist gegenüber Privateer eine deutliche Verbesserung hinsichtlich der Grafik und Technologie. Trotzdem glaube ich, daß The Darkening gegenüber Privateer mehr verloren als gewonnen hat. Die Missionen sind einseitig, die KI hat Schwächen, und Ereignisse wiederholen sich zu oft. Letztendlich war das Spiel eine nette Unterbrechung der Filmsequenzen. Ares Rising konzentriert sich hingegen auf die Space Combat-Elemente und versucht, diesen Aspekt so interessant wie möglich zu gestalten, d. h. gute KI, jede Menge Schiffsteile, zahlreiche Missionen, echte Taktik und natürlich Multiplayer-Missionen.*

PC ACTION ***Ares Rising ist als Trilogie konzipiert worden. Was gibt es über die Fortsetzungen zu sagen?***

Joel: *Wir werden versuchen, mit jeder Folge den Vorgänger deutlich zu verbessern. Das gilt für Funktionalität, Technologie und Story. Ansonsten gibt es wirklich noch nicht viel zu sagen. Imagine arbeitet zur Zeit an einer Vielzahl neuer Produkte in anderen Bereichen, d. h. 3D-Action, Realtime usw. Als Produzent muß ich mich auch um diese Projekte kümmern.*

MAX 2 • Echtzeitstrategie

ECHT ZEIT!

Mit mechanized assault & exploration riß Interplay vor einem Jahr dem aufkommenden Echtzeitboom in einem Punkt eine tiefe Wunde: Kein anderes Strategiespiel konnte damals eine derart ausgereifte KI vorweisen. Max kehrt jetzt schöner, besser und größer auf die Bildschirme zurück – als Echtzeitstrategiespiel!

1.500 Jahre nach MAX 1 schließt sich der Rest der Menschheit mit einer intelligenten Alienrasse zusammen und gründet die neue Allianz. Durch die Verschmelzung von Gehirnmaterialien entstehen acht unterschiedliche, superschlaue Hybridrassen. Die neue Gemeinschaft war dringend notwendig, denn die übermächtigen Sheevat wollen alles Leben im Universum vernichten, ein Krieg ist unausweichlich...

Rundenweise Echtzeit?!

Der Konflikt wurde von Interplay in vier ellenlange Kampagnen unterteilt, und Sie dürfen sich aus den verfügbaren Rassen Ihre Truppen zusammenstellen. Über 100 Einheiten und rund 50 verschiedene Gebäude stehen so im Laufe des Spiels zur Auswahl. Die Hinwendung zum Echtzeit-Spektakel erforderte einige grundlegende Änderungen, aber ganz Interplay-typisch hat man z. T. geniale Lösungen gefunden. Eine der wichtigsten: Optional steht während des Spiels eine automatische und editierbare Pausefunktion zur Verfügung, die alles Geschehen für eine bestimmte Zeit einfriert. So bleibt es jedem freigestellt, ob und inwieweit er sich dem immensen Entscheidungsstreß aussetzen möchte.

Noch mehr Tiefgang

Die Kontrolle über die Einheiten geschieht im intuitiven C&C-Stil und wurde deutlich ausgeweitet, außerdem hat man MAX 2 um einige Features ergänzt. Einzelnen Units, aber auch Gruppen können sowohl spezifische Befehle (Jagen, Verteidigen, Patrouillieren usw.) als auch Wegpunkte vorgegeben werden. Über die vier verschiedenen Rohstoffe lassen sich zahlreiche Upgrades für Gebäude und Truppenteile erreichen, letztere gewinnen noch dazu im Spielverlauf an Erfahrung. Natürlich entwickelt jeder der acht Clans völlig verschiedene Land-, Luft- und Seeinheiten, was besonders bei Multiplayer-Matches für Abwechslung sorgen soll. Dort sind auch jederzeit Allianzen möglich, die aber wahrscheinlich eine gemeinsame Nutzung der Ressourcen ausschließen.



Kein überdimensioniertes Bügeleisen, sondern einer der frisch-gerenderten Alien-Panzer.





Nicht nur bei den Menüs hat Interplay im Vergleich zu MAX 1 (links) viel verändert, auch der Look wurde deutlich aufgepeppt.

Technisch angepaßt

Durch die Verwendung des 3D-Parallax-Scrollings für die gerenderten Levelkarten entsteht bei MAX 2 ein starker Eindruck von räumlicher Tiefe, weiter „unten" befindliche Einheiten werden sogar in der Größe skaliert. Das Benutzerinterface kann durch den Druck auf die Tabulator-Taste in fünf Abstufungen den individuellen Bedürfnissen angepaßt werden. Zur besseren Gefechtkontrolle lassen sich außerdem „Spionagekameras" an beliebigen Punkten der Karte anbringen. Zwischen den Kampagnen erläutern Videosequenzen den Gang der Handlung, dynamische Klangeffekte, wahlweise in Dolby Surround-Qualität, sorgen bei den Gefechten für stimmungsvolle Untermalung und eine bessere Orientierung.

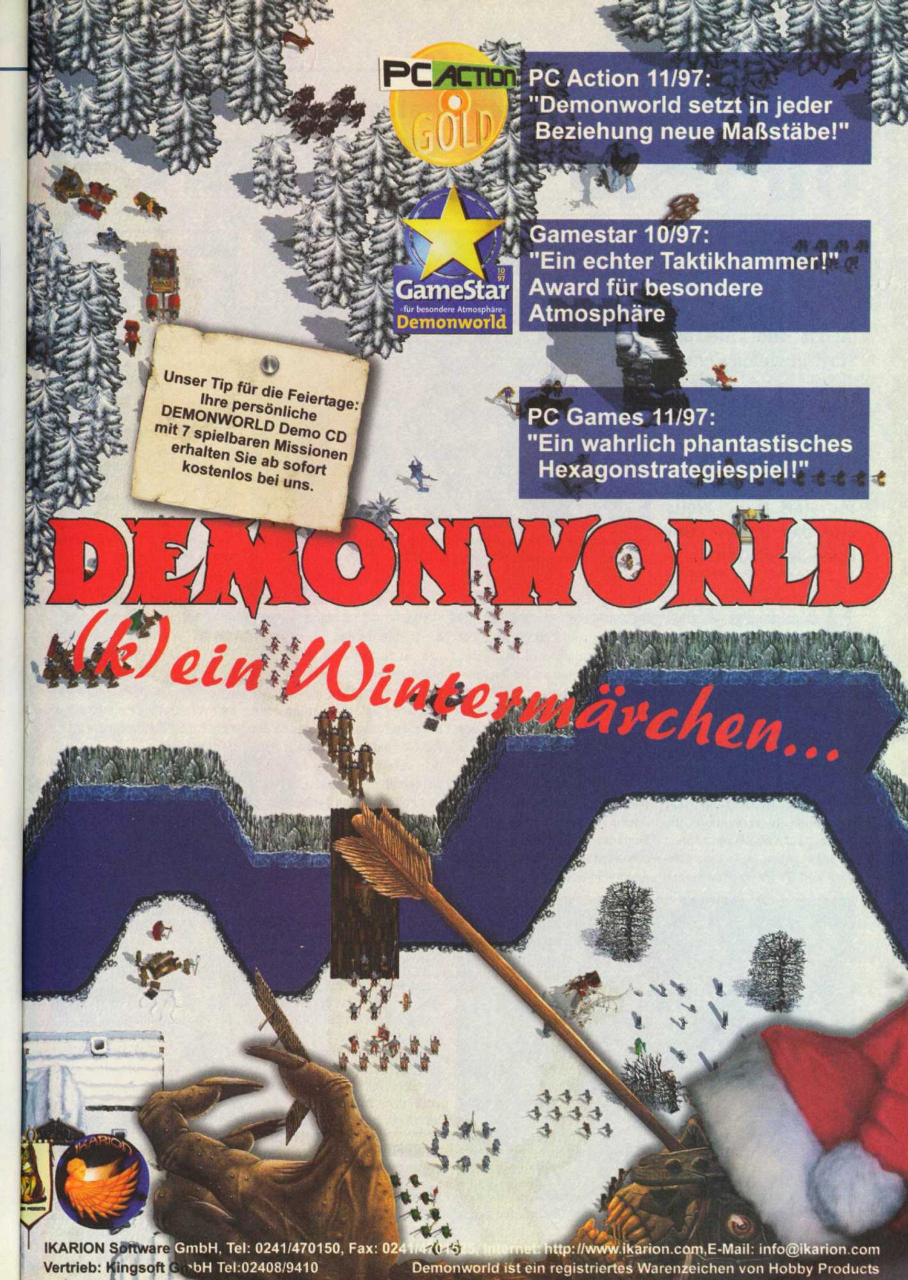
Christian Bigge



Diese Versorgungsstation auf dem Wasser wird nicht mehr lange durchhalten, Hilfe muß her.

Voraussichtlich:	Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA/SB, Dolby Surround		
Multiplayer:	6-8 Spieler Netzwerk/Internet	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Interplay/Acclaim	Erscheint:	1. Quartal 1998

[X] Action [ ] Rätsel [X] Strategie [ ] Wirtschaft


PC ACTION
GOLD
PC Action 11/97:
"Demonworld setzt in jeder Beziehung neue Maßstäbe!"
GameStar 10/97
für besondere Atmosphäre
Demonworld
Gamestar 10/97:
"Ein echter Taktikhammer!"
Award für besondere Atmosphäre
Unser Tip für die Feiertage:
Ihre persönliche
DEMONWORLD Demo CD
mit 7 spielbaren Missionen
erhalten Sie ab sofort
kostenlos bei uns.
PC Games 11/97:
"Ein wahrlich phantastisches Hexagonstrategiespiel!"
DEMONWORLD
(k)ein Wintermärchen...
IKARION
IKARION Software GmbH, Tel: 0241/470150, Fax: 0241/470 Internet: http://www.ikarion.com,E-Mail: info@ikarion.com
Vertrieb: Kingsoft GmbH Tel:02408/9410
Demonworld ist ein registriertes Warenzeichen von Hobby Products

Der Krieg der Welten • Echtzeit-Strategie

MARS ATTACKS!

Vor rund 100 Jahren entwarf ein Romanautor ein Szenario, das für PC-Spieler heute längst zum Alltags-Stoff in vielen Genres gehört und zahlreichen Kinofilmen als Vorlage diente: der Angriff Außerirdischer auf die Erde. Der Autor hieß H. G. Wells und das Buch „Der Krieg der Welten".



Die Einheiten erinnern optisch ein wenig an den ältlichen Look der Jules Verne-Filme, was auch beabsichtigt ist.



Paramount verfilmte „The War of the Worlds" im Jahr 1953.



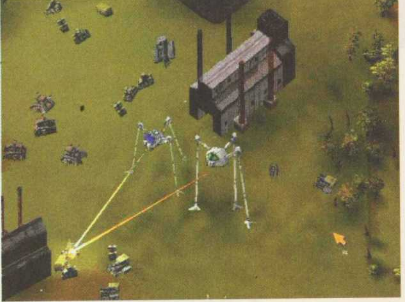
Die komplett gerenderten Karten wirken sehr plastisch.

Den Marsianern ist der Lebensraum auf ihrem kleinen Gestirn zu eng geworden, und deshalb planen die kleinen grünen Männchen die Eroberung des blauen Planeten. Die Invasion beginnt im 19. Jahrhundert auf der britischen Insel, und natürlich verfügen die Außerirdischen über eine überlegene Technik. Wird es den Briten gelingen, die drohende Unterjochung der Menschheit zu verhindern? Die Antwort auf diese Frage können Sie selbst geben, denn Rage Software und GT Interactive nutzen das Konfliktpotential des Stoffes für ein – wie könnte es anders sein – Echtzeit-Strategiespiel. Bei der Umsetzung will man sich möglichst genau an die Buchvorlage und das darauf basierende Musical aus dem Jahr 1978 halten. So dienten beispielsweise Originalzeichnungen der Autoren als Modelle für die 3D-Objekte.

Dynamische Kampagne

Doch auch sonst beschreiten die Engländer neue Wege im ausgepowerten Genre. Die 3D-Terrainengine im Stil von Bungies Myst wird die britische Insel realistisch abbilden, und im digitalen Krieg der Welten werden keine Missionen zu finden sein. Über eine globale Karte werden Sie Ihre Einheiten verteilen müssen, die einzelnen Gefechte laufen dann in Echtzeit ab. Die Einheiten der Parteien unterscheiden sich deutlich voneinander, beide Seiten werden aber über Luft-, Wasser- und Bodentruppen verfügen, und Sie dürfen natürlich die Kriegsführung beider Kontrahenten übernehmen. Insgesamt will Rage sieben verschiedene Ressourcen in das Spiel einbauen, was für eine nicht zu unterschätzende Wi-Sim-Komponente sorgt. Bisher ist lediglich ein Netzwerkmodus für zwei Spieler geplant, doch hier scheint das letzte Wort noch nicht gesprochen zu sein. Um für die richtige Spielatmosphäre zu sorgen, gelang es sogar, den Musicalautor und Komponisten Jeff Wayne zu verpflichten. Im Moment feilt man in England noch an den KI-Routinen, doch spätestens in drei Monaten soll GTs C&C-Killer in den Läden stehen.

Christian Bigge



Die dreibeinigen Kampfläufer der Marsbewohner überwinden große Strecken in sehr hoher Geschwindigkeit.

BUCHAUTOR H. G. WELLS

Der britische Autor H.G. Wells (1866-1946) gilt als einer der Ur-Väter des Science-Fiction-Romans und gehörte seinerzeit zu den am meisten gelesenen Schriftstellern. Neben „Der Krieg der Welten" sind seine bekanntesten Werke „Die Zeitmaschine", „Der unsichtbare Mann" und „Die Insel des Doktor Moreau". Beinahe hellseherisch prophezeite er in seinen Erzählungen zahlreiche Erfindungen der Luft- und Raumfahrt und sogar die Atombombe. 1938 führte die von Orson Welles umgeschriebene Hörspielfassung des „Krieges der Welten" übrigens zu einer Massenpanik in New York. 1978 griff der amerkanische Komponist Jeff Wayne noch einmal das Thema auf und schrieb ein gleichnamiges Musical zum Stoff.

Voraussichtlich:	Pentium 133, 13 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, SB, CD-Audio		
Multiplayer:	2 Spieler Netzwerk	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Rage Software/GT Interact.	Erscheint:	1. Quartal 1998

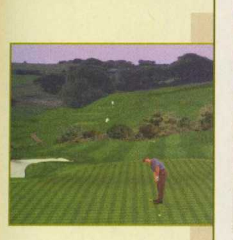
[X] Action [ ] Rätsel [X] Strategie [ ] Wirtschaft



WIR BRINGEN



DRIVE IN IHR SPIEL!





DER SPIELER PAßT SICH IN SEINER HALTUNG UND IM ABSCHLAG DEM JEWEILIGEN GELÄNDE AN. REALISTISCHE GRAFIK DURCH SPIEGELUNGEN IM WASSER, AUFGEWIRBELTEN SAND, IM WIND FLATTERNDE FAHNEN UVM.

16 Mio. Farben bei einer Auflösung von 1.600 x 1.200 Pixeln

Turniermodus für bis zu 32 Spieler über Internet, Modem und E-Mail

Extrem schneller Bildaufbau durch pregerenderte Grafiken

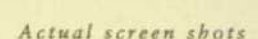
18 Privat-Unterrichtsstunden von Gary Player – komplett in deutsch

Kommentierung und Unterstützung mit Tips und Tricks von Gary Player während des Spiels

Video- und Kamerasystem für exakte Ballverfolgung und Ansicht aus verschiedenen Blickwinkeln

Intelligentes Handicap-Verfahren – der Schwierigkeitsgrad paßt sich Ihrer Spielstärke an

Zwei 18-Loch-Golfkurse der Meisterklasse, St. Mellion in Cornwall, England – designed von Jack Nicklaus und Hilton Head National in South Carolina, USA – designed von Gary Player





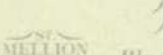
Actual screen shots

THE Golf PRO

Featuring Gary Player

GOLFEN IN EINER NEUEN DIMENSION. VOLLKOMMEN NEUARTIGES MAUS-SCHWUNGSYSTEM. HOLEN SIE MIT DEM SCHLÄGER AUS, INDEM SIE DIE MAUS NACH RECHTS BEWEGEN UND SCHLAGEN SIE AB IM RÜCKSCHWUNG NACH LINKS. BESTIMMEN SIE MIT IHRER MAUSFÜHRUNG, OB SIE EINEN CHIP ODER PITCH SCHLAGEN UND BEOBACHTEN SIE, WIE DIE ANIMATION DES SPIELERS ABSOLUT SYNCHRON ZU IHRER MAUSBEWEGUNG ABLÄUFT.









PC CD-ROM



empire INTERACTIVE

KOCH Media GmbH, (+49) 089 857 95 120, Website: www.empire.co.uk


SPRINGER & JACOBY
nz wirbelt durcheinander - Sie müssen das Chaos wieder in Ordnung bringen. Zehn verschiedene
ax 0751/86 19 41. Neu: Moving Puzzle von Ravensburger. Gute Idee.
Ravensburger
®

XFire • Action

DIABOLISCH

Da gab es doch Ende letzten Jahres so ein überaus erfolgreiches Spiel, dem höchste Wertungsehren zuteil wurden!? War es nicht diese gelungene Mischung aus Action- und Rollenspiel-Komponenten, die den Reiz ausmachte? Wie hieß das Ding denn noch mal? Ach ja: Diablo von Blizzard war's!

Genau in dessen Fußstapfen will SirTech mit XFire wandeln. Auch hierbei handelt es sich vornehmlich um ein Actionspiel, in dem Sie waffenstrotzende Muskelberge über isometrische Levelkarten zuckeln lassen. Diesmal werden Sie aber in die Zukunft verfrachtet, und die Hintergrundgeschichte klingt zunächst wenig innovativ: Auf einem weit, weit entfernten Planeten in einer weit, weit entfernten Galaxis werden langsam die Ressourcen knapp. Also wird ein Teil der Bevölkerung kurzerhand und mit Nachdruck zur Erforschung des Alls verdonnert. Die Jahre vergehen, die Kommunikation mit den munter vor sich hin mutierenden Heimatlosen bricht ab, und irgendwann klopfen diese recht ungehalten wieder an die mittlerweile verschlossene Eingangstür zum Heimatplaneten. Die dort lebenden und inzwischen hochtechnisierten Ex-Brüder und -Schwestern zeigen sich wenig begeistert, und schon bald entbrennt ein gnadenloser Krieg unter den Alienclans.

Multi-Kulti

Genau hier kommen Sie ins Spiel. Als genregestählter Kämpfer stürzen Sie sich im Einzelspieler-Modus auf einer der beiden Seiten in die Schlacht um die Planetenkontrolle. Ihren gerenderten und Force Feedback-unterstützten Lieblingsberserker dürfen Sie sich aus zahllosen Clans auswählen und mit ebenso zahllosen Waffen ausstatten, wobei Sie sich die wahren Super-Wummen natürlich erst verdienen müssen. Ganz „diabolisch" entvölkern Sie riesige Levels, die per Zufallsgenerator jedesmal wieder neu gebildet werden, so daß eigentlich unendlich viele davon zur Verfügung stehen. Zwischen den Abschnitten transportieren Videosequenzen die Hintergrundgeschichte. Was allein dank der hübschen Präsentation schon Freude verspricht, wird erst in Multiplayer-Partien richtig interessant. Über einen kostenlosen Server will SirTech von einfachen Deathmatches über Teamplay, Chat- und E-Mail-System bis hin zum Warentauschsystem alle Online-Register ziehen. Sogar regelmäßige Ranglisten-und Gruppenturniere samt Preisverleihung sollen XFire bereichern, außerdem will man ständig neue Goodies anbieten. Wahrscheinlich im Januar werden wir Ihnen sagen können, ob SirTechs SciFi-Oper die Fantasy-Monster von Blizzard überflügeln kann.

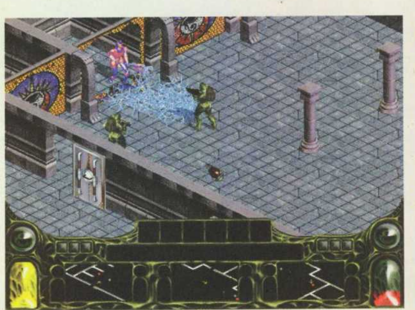


Da liefen die Silicon Graphics-Rechner heiß. So liebevoll gerendert präsentiert sich der gesamte Mutanten-Stadl von XFire.

Christian Bigge

Voraussichtlich:	Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95
Technik:	SVGA/SB, Force Feedback-Support, CD-Audio
Multiplayer:	2 Sp. Modem/0-Modem, 4 Sp. LAN/Int. — Sprache: deutsch
Hersteller:	SirTech — Erscheint: 1. Quartal 1998

[X] Action [ ] Rätsel [X] Strategie [ ] Wirtschaft



Brutzel, brutzel! Die Benutzeroberfläche und die Optik von XFire erinnert doch sehr deutlich an...Genau!



Hier verteidigt eine Gruppe friedlich kooperierender Sturmtruppen einen der unzähligen Zugangsterminals.







"WarCraft 2™ für Fortgeschrittene" PC Games

Wählen Sie eine von 8 Städten als Zentrum Ihres Reiches.



8 magische Rassen

In Zeiten der tödlichen Bedrohung des friedliebenden Volkes von Urak durch den finsteren Hexer Balkoth braucht es wahre Helden mit magischen Fähigkeiten, um den Siegeszug des Schreckens zu beenden. In LORDS OF MAGIC, dem Nachfolger des Bestsellers Lords of the Realm II, betreten Sie eine fantastische Welt voller Zauberer, Zwerge, Magie, Elfen und Barbaren, in der Gut und Böse um die Vorherrschaft ringen.

Aufbauend auf den dramatischen Features, die Lords of the Realm II zu einem Meilenstein im Strategiegenre machten, kombiniert LORDS OF MAGIC erneut rundenbasierendes Erforschen und Verwalten mit spektakulären Echtzeitschlachten. Vereinigen Sie Ihre Kräfte mit bis zu 6 Spielern via Netzwerk oder Internet - und kämpfen Sie gegeneinander oder gemeinsam gegen den barbarischen Balkoth. Sie befehligen bis zu 80 Kreaturen, inklusive Vampire, Elfen, Skelette und Monster in Ihrem Kampf gegen das unsagbar Böse. Im Zeichen der Magie führen viele Wege zur Errettung des Reiches von Urak: mehrere Lösungen, viele Optionen und unendlichen Spielspaß!

3-D Terrain



Auf Ihrem Weg durch Urak kämpfen Sie in dunklen und geheimnisvollen Höhlen, Burgen und Kerkern.

LORDS OF MAGIC besitzt ein echtes dreidimensionales Spielfeld, hoch auflösende HiColour-Grafiken und einen mächtigen Terraineditor, der Ihnen alle Möglichkeiten bietet.

Die ultimative Alternative für Strategie- und Fantasy-Fans!

Ende November 1997.



Tief drinnen in Ihrem Turm erschaffen Ihre Zauberer neue magische Sprüche und geheimnisvolle Kreaturen.



SIERRA®

www.sierra.de

WarBreeds • Strategie

KLONKRIEGE

Stellen Sie sich doch mal vor, geklonte Tomaten wenden sich gegen ihre Schöpfer, bewaffnen sich und gehen auf die Menschheit los. Klingt albern? Nicht unbedingt. In WarBreeds wird ein ziemlich ähnliches Szenario blutiger Ernst. Echtzeitstrategen verschlägt es dabei auf einen fernen Planeten.

WarBreeds spielt auf Aeolia, einer Welt, auf der es für Wissenschaftler zum Alltagsgeschäft gehört, Lebewesen des Planeten gentechnisch zu „bearbeiten". Diese können perfekt als Sklaven und Haustiere für kleine Kinder eingesetzt werden. Eines Tages aber gehen die Yedda zu weit, als sie ein Wesen züchten, das sich als Killerbiest herausstellt. Die sogenannten Magha vermehren sich per Selbstkloning und werden zum Problem. Außerdem müssen ihre Schöpfer feststellen, daß die anderen von ihnen geschaffenen Sklavenrassen – die Tanu, die Sen-Soth und die Kelika – nicht so doof sind, wie sie aussehen. Letztendlich geht die Yedda-Zivilisation unter. Auf Aeolia herrschen nun vier Clans, die sich gegenseitig die Köpfe einschlagen. Der Spieler wählt eine der Rassen, um im Rahmen einer Kampagne das Überleben zu sichern. Größtenteils bietet WarBreeds das genreübliche Handling. Um immer leistungsfähigere Einheiten zu schaffen, verwendet der PC-Besitzer DNA (Genmaterial), das er sich von getöteten Feinden holt.

32.000 Kreaturenkombinationen

Das Ressourcenmanagement beschränkt sich auf abzubauende Energie. Dies sei bewußt so, sagt Produzent und Missiondesigner Alan Wasserman von RedOrb. Der Spieler könne sich ganz auf das taktische und kämpferische Element konzentrieren. Alle Rassen haben Vor- und Nachteile. Die Tanu sind eidechsenähnliche Wesen, die besonders gute Kundschafter sind. Insektenartig sehen die Sen-Soth aus, die sich schnell vermehren und in Schwärmen kämpfen. Dagegen haben die Kelika Vorteile, was die Körperkraft betrifft. Die Magha sind Meister von Spionage, Sabotage und Terrorismus. In seinen Genlabors kreiert man bis zu 32.000 Kreaturenkombinationen. Zur Verfügung stehen 21 Waffenarten. Das Angebot reicht von Schlaginstrumenten wie Hämmern bis zu High-Tech-Wummen wie Plasmakanonen. Im Verlauf des Spiels wachsen bis zu zwölf Gebäudearten aus dem Boden (Raffinerien, DNA-Entschlüssler, Teleporter usw.). Im Multiplayermodus (Modem, Netzwerk, Internet) können bis zu acht Spieler teilnehmen, wobei es Extrakarten, einen kooperativen Modus und einen Leveleditor gibt. Die KI, verspricht Wasserman, verschaffe sich keine Vorteile durch Cheaten und sei hoch entwickelt. Statt bis zum Tod zu kämpfen, gehen computergesteuerte Einheiten auf Distanz. Werden sie weiter attackiert, suchen sie Schutz bei freundlicher gesinnten Truppen. Einheiten entwickeln sich mit der Zeit zu Veteranen, so daß sich Hege und Pflege lohnt. Die Hintergrundstory wird durch kurze Videosequenzen weitergesponnen.

Harald Fränkel



Aus dem genetischen Material feindlicher Einheiten züchtet der Spieler wie mit einem Baukasten neue Kreaturen heran.



Die Kelika sind eine von vier Rassen in WarBreeds.



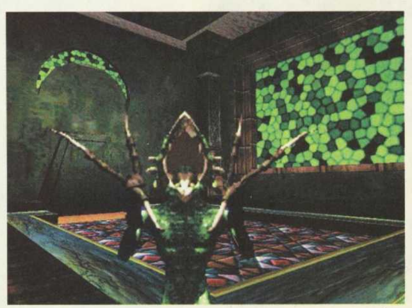
Wie Insekten sehen die Sen-Soth aus. Im Bild ein Entwurf.



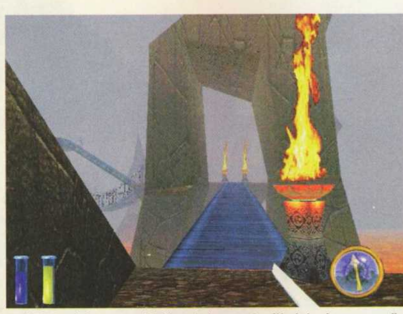
Bei den Schlachten geht es äußerst heftig zur Sache. Grafisch präsentiert sich das Spiel im düsteren Endzeitambiente.

Voraussichtlich:	P 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	8 Sp. LAN, 8 Sp. TCP/IP	Sprache:	deutsch
Hersteller:	RedOrb/MicroProse	Erscheint:	Dezember

☐ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft



Battlespire wirkt zunächst wie ein grafisch exzellentes 3D-Actionspiel, bietet aber auch all die Features eines guten Rollenspiels.



Daß RPGs nicht zwangsläufig mit karger Grafik daherkommen müssen, beweist Battlespire mit seinen Licht- und Transparenzeffekten.

Battlespire • Rollenspiel

ELITEKÄMPFER

The Elder Scrolls-Spiele haben unter RPG-Fans bereits einen guten Ruf. Mit der von Redguard eingeleiteten „Adventures"-Serie und einer „Legends"-Reihe, die bald mit Battlespire ihr Debüt feiert, will Hersteller Bethesda Softworks das Elder Scrolls-Universum nun einer breiteren Zielgruppe erschließen.

Damit kein Mißverständnis aufkommt: Auch Battlespire ist ein Rollenspiel, präsentiert sich allerdings actionorientierter als die beiden Titel Arena und Daggerfall. Im Grunde geht es darum, sich durch Bestehen verschiedener Prüfungen bis zum Battlespire vorzuarbeiten – nur wer in dieser abgeschiedenen Enklave bestehen kann, ist würdig, als eine der persönlichen Wachen des Herrschers von Tamriel zu dienen. Als Sie den Battlespire erreichen, stellen Sie allerdings fest, daß sich ein Daedra-Prinz seiner bemächtigt hat. Zu allem Unglück schließt sich hinter Ihnen das magische Portal und schneidet Ihnen den Rückweg nach Tamriel ab.



Battlespire, der abgeschiedene Ort, an dem sich Tamriels Kämpfer-Elite bewähren muß, ist in die Hände eines Daedra-Prinzen gefallen.

Zielorientierter Plot

Anders als in Arena oder Daggerfall erforschen Sie die Rollenspielwelt in Battlespire nicht völlig frei, sondern schreiten in Levels von einem Szenario zum nächsten fort. Dabei erwartet Sie eine abwechslungsreiche Mischung aus Dungeons, Burgen und Outdoor-Landschaften. Bevor Sie sich allerdings auf die Quests stürzen, erstellen Sie sich mit Hilfe der an Daggerfall angelehnten Charaktergenerierung von Grund auf Ihren persönlichen Helden. Sie sind dabei nicht an Klassen gebunden und können Stärken und Schwächen, ja sogar den Geburtsort frei festlegen. Im Lauf des Spiels entwickeln Sie Ihren Charakter auf Punktebasis weiter – nutzen Sie beispielsweise intensiv das ausgeklügelte Magiesystem, wird Ihr Held auf diesem Gebiet schnellere Fortschritte machen. Battlespire präsentiert Ihnen das Geschehen in detaillierten HiRes-3D-Environments mit dynamischen Lichtquellen und Transparenzeffekten aus der 1st Person-Perspektive. Kämpfe tragen Sie über das seit Daggerfall optimierte Maus-Interface in Echtzeit aus. Große Bedeutung kommt in Battlespire den Multiplayer-Features zu: Deathmatches unter Freunden sind ebenso möglich wie kooperatives Spiel gegen den Computer oder Team vs. Team-Wettrennen um die Erfüllung bestimmter Aufgaben. Battlespire wird voraussichtlich von Anfang an 3D-Beschleunigerkarten mit 3Dfx-Chip unterstützen, der Support anderer Boards ist angedacht.

Herbert Aichinger

Voraussichtlich:	P 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, DOS 5.0		
Technik:	SVGA/SB, CD-Audio, 3Dfx		
Multiplayer:	8 Sp. LAN, 8 Sp. TCP/IP	Sprache:	englisch
Hersteller:	Bethesda Softworks	Erscheint:	1. Quartal 1998

☒ Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

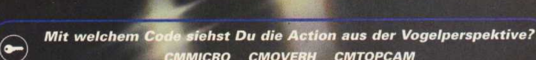



MOTORSPORT SIMULATION PUR!



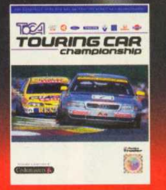
Rieche den verbrannten Gummi, höre das Röhren der Motoren, spüre die schmerzhaften Bodenwellen und sehe spektakuläre Unfalle.

Jetzt ist es an Dir, ob ein Champion in Dir steckt!




Spektakuläre Unfälle

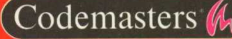

Massenkaramboulagen




Heiße Verfolgungsjagden

Gib Alles







www.TouringCar.com

16 GETUNTE SERIENWAGEN, ACHT REALISTISCHE RENNSTRECKEN, SECHS WETTERBEDINGUNGEN, FÜNF KAMERAPERSPEKTIVEN





Jagged Alliance 2 • Strategie

COMEBACK

Mitte 1995 gelang SirTech die geniale Umsetzung einer relativ alten Idee. Jagged Alliance schlug wie eine Bombe ein. Ein Jahr später sorgte Deadly Games für neuen Spielspaß. Allerdings war die Grafik zu diesem Zeitpunkt schon veraltet. Umso sehnsüchtiger wird jetzt der echte Nachfolger erwartet.

In einer Bananenrepublik haben die Militärs einen erfolgreichen Putsch durchgeführt. Kein Staat interessiert sich sonderlich dafür. Wie soll man mit bewaffneten Soldaten ohne ausländisches Militär fertig werden? Eine Elitetruppe Söldner muß her! Ivan, Magic, Fidel und Konsorten sind wieder im Geschäft und haben sogar Freunde mitgebracht. In Jagged Alliance 2 wird es über 60 verschiedene Söldner mit echten Charakteren geben. Abgesehen von ihren numerischen Eigenschaften haben alle gewisse Vorlieben. Im Nachfolger soll dieses Feature sogar stark erweitert sein. Abgerundet und richtig in Szene gesetzt werden die Söldner natürlich wieder durch unzählige gesprochene Sätze. Ferner verbessert sich die Truppe nun nicht nur am Ende eines Tages, sondern nach jedem befreiten Sektor.

Genremix

Anders als in Deadly Games wird Jagged Alliance 2 auch die wirtschaftlich-strategischen Elemente des ersten Teils besitzen. Diesmal gilt es, ungefähr 200 Sektoren zu sichern! Damit die eigenen Söldner auch schnell von Ort zu Ort kommen, können sie Fahrzeuge benutzen. Auch sonst wurden die Möglichkeiten des Spielers enorm erweitert. Auf Befehl robben, klettern und springen die Söldner jetzt auch. Zahlreiche neue Gewehre, Messer, Granaten, Panzerungen und schwere Waffen bringen noch mehr taktische Tiefe in das rundenbasierte Strategiespiel. Alternativ dazu dürfen die Gefechte auch in Echtzeit ausgeführt werden. Angeblich soll die KI so gut sein, daß durch einige Befehle das gewünschte Resultat auch ohne ständige Kontrolle erreicht wird. Da maximal sechs eigene Söldner in eine Schlacht verwickelt sind, ist es durchaus möglich, alle akkurat zu steuern. Das alte Tagessystem wurde eingemottet. In Jagged Alliance 2 können Söldner rund um die Uhr im Einsatz sein, zumindest bis sie vor Erschöpfung einschlafen. Durch die wechselnden Lichtverhältnisse von Tag und Nacht ergeben sich zusätzlich völlig neue Strategien. Für Jagged Alliance 2 hat SirTech eine neue Grafikengine entwickelt. In feinstem SVGA und mit realistischen Lichteffekten dürfte der zweite Teil den heutigen Standard wieder leicht erreichen.

Alexander Geltenpoth



Ein Söldner erklettert gerade das Dach, auf dem bereits ein Soldat liegt und mit dem Gewehr im Anschlag die Gegend überwacht.

Voraussichtlich:	Pentium 133, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95
Technik:	SVGA, SB
Multiplayer:	2 Sp. Modem, Netzwerk
Sprache:	englisch
Hersteller:	SirTech
Erscheint:	Frühjahr 1998

☒ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☒ Wirtschaft



Das Charaktermenü in den Kampfsequenzen wurde komplett überarbeitet. Zum neuen Design gehört natürlich auch eine Karte.



Merkwürdige, insektenartige Kreaturen tauchen im zweiten Teil optional auf. Hier wird die Lichtberechnung besonders deutlich.



GAMES 4 U

Die Spielwiese von comtech

Monkey Island 3

The Curse of Monkey Island ist der dritte Teil der beliebten 'Monkey Island'- Reihe. Sie spielen erneut Guybrush, der sich in einem verzwickten Duell dem Geisterpiraten LeChuck stellen muß, um Elaine Marley, seine einzige wahre Liebe, davor zu bewahren, zu LeChucks fieser Dämonenbraut gemacht zu werden. Kompl.Dt.

85,90

Panzergeneral 3D – 64,90 – Kompl. dt.

Incubation – 75,90 – Kompl. dt.

Riven-The Sequel to Myst – 79,90 – Kompl. dt.

F1 Racing Simulation – 75,90 – Kompl. Dt.

NHL Hockey 98 – 79,90 – 800469

Jedi Knight – 79,90 – Dt. Anl.

Lands of Lore 2 – 69,90 – Kompl. dt.

Dark Earth – 79,90 – Kompl. Dt.

Akte Europa – 64,90 – Kompl. Dt.

Sid Meier's Gettysburg – 79,90 – Kompl. Dt.

Shadows of the Empire – 79,90 – Dt. Anl.

Need for Speed 2 Special Edition – 79,90 – Kompl. Dt.

Men in Black – 75,90 – Dt. Anl.

Floyd – 75,90 – Kompl. Dt.

Fighters Anthology (ATF 98) – 85,90 – Kompl. Dt.

Hercules Action-Spiel – 69,90 – Kompl. Dt.

Unser Spiele-leitsystem:
Durch Genre-Namen und den entsprechenden Piktogrammen finden Sie in unserer Anzeige und in unseren neugestalteten Filialen schnell das gewünschte Produkt.

Sportspiele | Action | Adventure | Budget Softwate | Denkspiele | Info-/ Edutainment | Rollenspiele | Wirtschafts-simulation | Flugsimulation | Rennsimulation

Aufgrund der Vielzahl von Waren ist nicht immer alles sofort verfügbar, wir bestellen sofort für Sie. Keine Mitnahmegarantie

Blade Runner



Kompl. dt.

NBA Live 98*



Kompl. dt.

Worms 2



Kompl. dt.

FIFA 98



Kompl. dt.

Wing Comm. Prophecy*



Kompl. dt.

AH-64 D Longbow 2

Kompl. dt.

Budget-Spiele

Sam & Max + Day o.t. Tentacle Kompl.dt.	29,90
Monkey Island 1 + 2 Kompl.dt.	29,90
Mad TV 1 + 2 Kompl.dt.	29,90
Indiana Jones 3 + 4 Kompl.dt.	29,90
Extreme Assault Kompl.dt.	39,90
Worms United Kompl.dt.	29,90

Tomb Raider 2



Kompl. Dt. incl. Lösungsbuch

Weiter Top-Spiele

3rd Millenium Kompl.dt.	85,90
Abenteuer auf der LEGO Insel Kompl.dt.	49,90
Anstoss 2 Kompl.dt.	59,90
Baphomets Fluch 2 Kompl.dt.	69,90
C&C2: Vergeltungsschlag Kompl.dt.	29,90
Demonworld Kompl.dt.	69,90
Fighting Force Kompl.dt.	79,90
G-Police* Kompl.dt.	85,90
Gold Games 2 Sammlung (22 CD-ROMs) Dt. Anl.	39,90
Imperialismus Kompl.dt.	64,90
Industriegigant Expansion Kompl.dt.	29,90
International Rally Championship Kompl.dt.	79,90
KKND X-treme* Kompl.dt.	79,90
KKND Mission CD* Kompl.dt.	29,90
Links 98 Kompl.dt.	69,90
Links Kurse, diverse Dt. Anl. je	39,90
Myth - Kreuzzug ins Ungewisse Kompl.dt.	79,90
Nuclear Strike Kompl.dt.	79,90
Outpost 2 Kompl.dt.	69,90
Pazifik Admiral Kompl.dt.	64,90
Buccaneer* Kompl.dt.	69,90
Conquest Earth Kompl.dt.	69,90
Dark Colony Kompl.dt.	69,90
Dark Reign Kompl.dt.	79,90
Dungeon Keeper Kompl.dt.	69,90
Hugo 3 Kompl.dt.	29,90
Hugo 5 Kompl.dt.	65,90
Siedler 2 Gold Edition Kompl.dt.	69,90
UBIK* Kompl.dt.	85,90
Virtua Fighter 2 Kompl.dt.	69,90
X-Wing vs. Tie Fighter Kompl.dt.	85,90
X-Wing vs. Tie Fighter Mission* Kompl.dt.	39,90
Star Wars Monopoly Kompl.dt.	69,90



comtech-Filialen mit Games 4U Sortiment gibt es über 150 x in Deutschland!

Aachen: Kleinmaschierstr. 37,
Augsburg: Frauentorstr. 22,
Augsburg: Obstmarkt 7,
Baden Baden: Lange Str. 65,
Bad Kreuznach: Römerstr. 9,
Bamberg: Luitpoldstr. 16,
Bayreuth: Bahnhofstr. 17,
Berlin: Kurfürstendamm 94,
Berlin: Bismarckstr. 30, Charlottenburg,
Berlin: Hasenheide 12, Kreuzberg,
Berlin: Kastanienallee 94, Prenzlauer Bg,
Berlin: Frankfurter Allee 91,Friedrichsh.,
Berlin: Haus Hilton, Mohrenstr. 30, Mitte,
Berlin: Karl-Marx-Str. 170, Neukölln,
Berlin: Rheinstr. 21, Steglitz,
Bielefeld: Wilhelmstr. 14,
Bielefeld: Zimmerstr. 21,
Bochum: Brückstr. 48,
Böblingen: Stuttgarter Str. 11,
Bonn: Fürstenstr. 1,
Bonn: Oxfordstr. 13,
Braunschweig: Papenstieg 8,
Braunschweig: Bohlweg 52,
Bremen: Martinistr. 62,
Bremen: Ansgaritor 7, Lloydhof,
Bremerhaven: Schillerstr. 26,
Chemnitz: Moritzpassage, Moritzstr. 19,
Coburg: In der Judengasse 18,
Cottbus: Mühlenstr. 42,
Darmstadt: Schulstr. 5,
Darmstadt: Mühlstr. 76,
Dessau: Bitterfelder Str. 50 (Fürst Leopold Carré),
Dortmund: Willy-Brandt-Platz 2,
Dortmund: Hansastr. 101-103,
Dresden: Bautzner Str. 12,
Dresden: Bodenbacher Str. 81,
Duisburg: Friedrich-Wilhelmstr. 86,
Düsseldorf: Berliner Allee 30,
Düsseldorf: Immermannstr. 65,
Düsseldorf: Berliner Allee 2,
Erlangen: Hauptstr. 85,
Essen: Lindenallee 6-8,
Essen: Friedrich-Ebert-Str. 30,
Esslingen: Neckarstr. 1,
Fellbach: Bahnhofstr. 123,
Flensburg: Westerallee 156,
Frankfurt: Eschersheimer Landstr. 9,
Frankfurt: Friedensstr. 5,
Frankfurt: Große Friedberger Str. 30,
Freiburg: Leopoldring 1-3,
Freiburg: Kaiser Josef Str. 255,
Fulda: Am Rosengarten 10,
Gelsenkirchen: Ahstr. 4,
Giessen: Marktstr. 7,
Göttingen: Groner Tor Str. 33,
Göttingen: Weender Str. 90,
Hagen: Körner Str. 72-74,
Halle: Rannische Str. 18,
Hamburg: Glockengießerwall 3, Zentrum,
Hamburg: Grindelallee 129, Rotherbaum,
Hamburg: Wandsbeker Markt Str. 155,
Hamburg: Wandsbeker Chaussee 305,
Hamburg: Jessenstr. 10, Altona,
Hamburg: Schloßmühlendamm 6,
Hannover: Lange Laube 1a,
Hannover: Kurt Schumacher Str. 29,
Hannover: Hildesheimer Str. 84,
Heidenheim: Wilhelmstr. 10,
Heidelberg: Rohrbacher Str. 6,
Heidelberg: Kurfürstenanlage 3,
Heilbronn: Urbanstr. 12,
Heppenheim: Tiergartenstr. 9,
Hildesheim: Schuhstr. 21,
Ingolstadt: Münchner Str. 17-21,
Kaiserslautern: Eisenbahnstr. 70,
Karlsruhe: Kaiserstr. 172,
Karlsruhe: Stephanienstr. 102,
Kassel: Werner-Hilpert-Str. 13,
Kassel: Neue Fahrt 3,
Kempten: Salzstr. 1,
Kiel: Walkerdamm 17,
Koblenz: Casinostr. 40-42,
Köln: Hohenzollernring 49,
Köln: Hohenstaufenring 12,
Köln: Hansaring 115,
Köln: Luxemburger Str. 1-5,
Konstanz: Bodanstr. 17,
Krefeld: Ostwall 113,
Leverkusen: Dönhoffstr. 27,
Lörrach: Baslerstr. 1,
Ludwigsburg: Seestraße 22,
Ludwigshafen: Rathausplatz 10-12,
Lübeck: Wahmstr. 85,
Lübeck: Wahmstr. 26,
Lüneburg: Hindenburgstr. 88/6,
Magdeburg: Bahnhofstr. 47,
Mainz: Hintere Flachsmarkt 2,
Mainz: Karmeliterplatz 4,
Mannheim: Augustaanlage 16,
Mannheim: T 2,4,
Memmingen: Herrenstr. 11,
Mülheim: Leineweberstr. 54,
Mönchengladbach: Eickner Str. 12,
Mönchengladbach: Berliner Platz 5,
München: Rosenheimer Str. 2,
München: Schwanthalerstr. 46,
München: Arnulfstr. 87,
München: Richard Strauß Str. 71,
München: Leopoldstr. 146,
Münster: Wolbecker Str. 27,
Münster: Bahnhofstr. 9,
Neustadt: Marktstr. 5,
Nürnberg: Adlerstraße 38,
Nürnberg: Allersberger Str. 70,
Nürnberg: Färberstr. 32,
Nürtingen: Europastraße 11,
Offenbach: Kaiserstr. 8,
Oldenburg: Staulinie 12,
Osnabrück: Möserstr. 7,
Osnabrück: Johannisstr. 94,
Passau: Spitalhofstr. 78,
Pforzheim: Westliche 102,
Pforzheim: Zehnhofstr. 14,
Potsdam: Friedrich-Ebert-Str. 119,
Recklinghausen: Königswall 16-18,
Regensburg: Nußbergerstr. 6a,
Remscheid: Wiedenhofstr. 1,
Reutlingen: Gartenstr. 10,
Rosenheim: Salinstr. 5,
Rosenheim: Münchnerstr. 49b,
Rostock: Goethestr. 17,
Saarbrücken: Schillerplatz 2,
Saarbrücken: Schillerplatz 14,
Schwäbisch Gmünd: Kalter Markt 15,
Schweinfurt: Lange Zehntstr. 18 1/2,
Schwerin: Werderstr. 74a,
Siegen: Koblenzer Str. 50,
Stuttgart: Eberhardstr. 35-37,
Stuttgart: Marienstr. 11,
Stuttgart: Tübinger Str. 18,
Trier: Stresemannstr. 5,
Trier: Paulinstr. 45,
Tübingen: Am Lustnauer Tor 4,
Ulm: Hafenbad 18,
Ulm: Karlstr. 31-33,
V. Schwenningen: Villinger Str. 4,
Waiblingen: Fronackerstr. 22,
Wiesbaden: Kaiser-Friedrich-Ring 98,
Wiesbaden: Rheinstr. 41,
Wilhelmshaven: Bismarckstr. 164,
Winnenden: Waiblinger Str. 37,
Wolfsburg: Porschestr. 13,
Worms: Alzeyer Str. 43,
Wuppertal: Friedrich-Ebert-Str. 89,
Wuppertal: Erholungstr. 14,
Würzburg: Semmelstraße 6,
Würzburg: Peterplatz 4,

Alle Produkte auch über comtech Direktvertrieb:
Tel.: 07151/980 200
Fax: 07151/ 980 101



comtech

* Demnächst erhältlich. Bei Drucklegung noch nicht verfügbar.



comtech-Filialen mit Games 4U Sortiment gibt es über 150 x in Deutschland

Games 4U ist das neue Spiele-Sortiment von comtech. Bis zu 500 weitere Spiele in unserem Games 4U-Katalog in jeder Filiale. Bitte beachten Sie, daß wir in den Filialen unterschiedliches Sortiment führen. Alle Spiele können jedoch über unseren Games 4U-Katalog bestellt werden.

Aufgrund der Vielzahl von Waren ist nicht immer alles sofort verfügbar, wir bestellen sofort für Sie. Keine Mitnahmegarantie

M1 Tank Platoon 2 • Simulation

STAHLROSS

Während die Simulation von Luftkämpfen eine große Tradition unter Spiele-Entwicklern hat, fristet das militärische Geschehen am Boden in den Köpfen der Designer ein stiefmütterliches Dasein. Die Neuauflage des M1 Tank Platoon von MicroProse rückt jedoch das Panzergefecht in den Mittelpunkt.

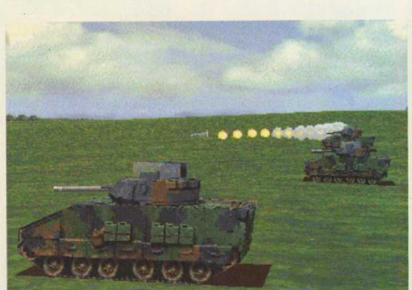


In der Einöde der Wüstenkampagne erhalten die Bodeneinheiten eine andere Bemalung (Camouflage) als beispielsweise in der gemäßigten Zone.



In M1TP2 werden andere Waffensysteme ebenso akkurat simuliert wie der Hauptdarsteller, der Abrams-Panzer.

Die Panzer-Simulationen der letzten Jahre lassen sich an einer Hand abzählen. Während NovaLogic seine Armored Fist-Reihe actionbetont anlegte, versuchte iM1Abrahms von Interactive Magic, vornehmlich die taktischen Aufgaben eines Panzer-Kommandanten ins Spiel zu bringen. MicroProses Entwicklungsabteilung strebt bei M1 Tank Platoon 2 (M1TP2) eine Verbindung beider Spielarten an. Sie dürfen im Sessel eines Platoon-Commanders Platz nehmen, der vier stählerne M1 Abrams-Ungetüme befehligt. Was in einer taktischen Generalstabskarte gemäß des Auftrags geplant wird, wird in den Kettenfahrzeugen als Richtschütze oder Fahrer aber auch selbst vollzogen. Sie erteilen dem Platoon oder einzelnen Panzern ihre Befehle und fordern Artillerie- sowie gegebenenfalls Luft-Unterstützung an. Im Verlauf Ihrer Heeres-Karriere können Sie sich neben den obligatorischen Auszeichnungen auch weitergehende Befehlsgewalt verdienen. Verschiedene Kampagnen (bis zu 12 Missionen) führen die Panzer-Bataillone nach Korea, an den Golf von Persien, nach Nordafrika, in den Fernen Osten und in die Ukraine. Daneben soll ein sogenannter „Battle Builder" für Missions-Nachschub im Eigenbau sorgen. Grundlage der Operationsgebiete ist ein dynamisches Szenario-System, das sich in steter Veränderung befindet, wobei natürlich gerade die Aktionen des Spielers den Verlauf der militärischen Auseinandersetzung beeinflussen. Doch auch der Erfolg der Luft- und Seestreitkräfte kann sich von Mal zu Mal unterscheiden, und kein Spiel wird dem anderen gleichen.



Ein Platoon aus Spähpanzern hat am Waldrand einige gegnerische Einheiten ausgemacht. Nach der Zielerfassung werden einige Raketen per Drahtsteuerung die Bedrohung beseitigen.

Modulares Konzept

Mit der Entwicklung von M1TP2 wurde bereits vor über einem Jahr auf P90-Systemen begonnen, und MicroProse will dies als Mindestkonfiguration beibehalten. Bei Veröffentlichung aber wird die Panzersimulation auch von Grafik-Beschleunigern Gebrauch machen. Gerade die Anforderungen an die Landschaftsdarstellung werden besonders hoch sein. Die Topographie der Einsatzgebiete muß realistisch ausgebildet sein, und Gebäude oder Waldstücke sollten ihrer taktischen Bedeutung auch gerecht werden können. Zugleich ist M1TP2 Bestandteil eines modularen Gesamtkonzepts, da es mit Simulationen anderer Waffengattungen in einem großen virtuellen Militärsimulator zusammengeführt werden soll. Es wäre wünschenswert, wenn sich MicroProse in diesem Zusammenhang auch zu einer Neuauflage der bemerkenswerten Gunship-Reihe entschließen könnte. Wir werden in jedem Fall über die weitere Entwicklung von M1TP2 berichten.

Christian Müller



Schon jetzt wirkt die Landschaftsdarstellung beeindruckend, vor allem die realistische Umsetzung der Vegetation wirkt überzeugend.

Voraussichtlich: P 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95
Technik: SVGA, Direct 3D/SB
Multiplayer: noch nicht bekannt — Sprache: englisch
Hersteller: MicroProse — Erscheint: März
[x] Action [ ] Rätsel [x] Strategie [ ] Wirtschaft

INSERENTENVERZEICHNIS PC ACTION 1/98





BONUS-CD-ROM
3 VOLLVERSIONEN
Kyrandia 1
Iron Assault
JW W. Snooker

DEMO-CD-ROM
21 Demos, 13 Updates, Tools, Spielstände und Lesersoftware



BONUS-CD-ROM
3 VOLLVERSIONEN
Kyrandia 1
Iron Assault
JW W. Snooker

PLUS-CD-ROM
1 VOLLVERSION
Boong?!

DEMO-CD-ROM
21 Demos, 13 Updates, Tools, Spielstände und Lesersoftware

DEMO-CD-ROM



DEMO-CD 1/98

Demos
Baphomets Fluch 2
Bleifuß Fun
Bleifuß Rally
Cart Precision Racing
Dark Reign
Daytona USA Deluxe
Demonworld
Golf Pro
Grand Theft Auto
Hercules
I-War
Manx TT
NBA Action '98
Pandemonium 2
Sabre Ace
Subculture
Test Drive 4
TOCA Touring Car Championship
Total Annihilation
Turok
World Wide Rally Championship

Updates
Bleifuß Fun 3Dfx
Dark Reign V1.10
Demonworld V1.12
Extreme Assault V1.21
G-Police Cyrix Patch
Galapagos V1.10 (eng)
Incubation V1.02
KKND Extreme Patch
Links LS 98 V1.32
Madden NFL 98 V1.10
NHL 98 Patch
Star Fleet Academy V1.15 (eng)
Total Annihilation V1.21

Tools
DirectX 3.0
DirectX 5.0
Incubation – 3 neue Levels
Incubation – Cheat
Monkey Island 3 – Spielstände
Total Annihilation – 2 neue Einheiten
Total Annihilation – Spielstände

Lesersoftware
Columns
Games Power Pro
Reversi

Online/Internet
AOL-Zugangssoftware + 50 Freistunden
Vollversion Meridian59

PC ACTION 1/98

BONUS-CD-ROM

PC ACTION

BONUS-CD 1/98

PC ACTION wünscht ein frohes Fest. Als kleines Geschenk bekommen Sie nicht nur eine Bonus-CD mit zahlreichen Demos, sondern auch gleich drei Vollersionen! Damit wären die Feiertage gerettet.

KYRANDIA

Mittlerweile gilt die Kyrandia Serie der renommierten Softwareschmiede Westwood ähnlich wie Monkey Island als Klassiker unter den Adventures.



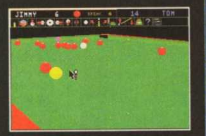
IRON ASSAULT

In dieser futuristischen Kampfsimulation muß die Welt aus den Klauen übermächtiger Konzerne befreit und die Demokratie wieder hergestellt werden.



JIMMY WHITE'S

Diese Perle unter den Billard-Simulationen erreicht durch genaue Anwendung der physikalischen Gesetze eine extrem hohe Wirklichkeitsnähe.



PC ACTION 1/98

Inlay-Rückseiten zum Ausschneiden

PLUS-CD-ROM

PC ACTION

PLUS-CD 1/98

VOLLVERSION BOONG?!

Boong?! ist die ultimatiefe Fußball-Simulation, die auf humorvolle Weise alle nötigen Features vereint und trotzdem selbst von geübten Hobby-Managern und Fußballtrainern Höchstleistungen fordert.





PC ACTION PLUS 1/98

REKLAMATIONEN

Da die Demoprogramme meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Vollprogramme sind, kommt es vereinzelt zu Inkompatibilitäten mit bestimmter Soft- und Hardware. Selbst wenn Ihre Konfigurationsdateien mit den Herstellerempfehlungen übereinstimmen, können Grafik- und Soundkarten zu Problemen führen. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Leider können wir keinerlei Gewähr dafür geben, daß jedes Programm auf unserer CD-ROM auf jedem Rechner läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz. Wir übernehmen die Garantie, daß jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Bei reinen DOS-Programmen versuchen Sie bitte, die Software sowohl im Fenster als auch im MS-DOS-Modus zu starten. Stellen Sie nun fest, daß immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte die CD-ROM mit Ihrer Anschrift an folgende Adresse:

Computec Verlag
Reklamationen PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

WICHTIG!

- EIN UMTAUSCH IST NUR GEGEN DEN ORIGINAL-COUPON MÖGLICH.
- DIE DEFEKTE CD-ROM WIRD FÜR DEN UMTAUSCH BENÖTIGT.
- UM PORTO ZU SPAREN, REICHT ES, WENN SIE NUR DIE HÄLFTE DER CD EINSCHICKEN. ZERSCHNEIDEN SIE DIE CD DAZU MIT EINER SCHERE (NICHT BRECHEN - VERLETZUNGSGEFAHR!).

PC ACTION

- ☐ DEMO-CD-ROM
- ☐ BONUS-CD-ROM
- ☐ PLUS-CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

IMPRESSUM

So erreichen Sie uns:

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag
Redaktion PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Anschrift des Abo-Service:
Computec Verlag
Abo-Service
Postfach
90327 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150

Anschrift für Reklamationen:
Bitte verwenden Sie den Coupon im Bonusheft

e-Mail: redaktion@pcaction.de

Verlagsanschrift:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Kramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs
Christoph Holowaty, Christian Müller

Leitende Redakteure
Christian Bigge, Alexander Geltenpoth, Christian Müller (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Redaktion
Herbert Aichinger, Harald Fränkel

Redaktion Hardware
Thilo Bayer

USA-Korrespondentin
Linda Scherer

Redaktion CD-ROM
Alexander Geltenpoth

Bildredaktion
Richard Schöller

Textkorrektur
Margit Koch

Freie Mitarbeiter
Lars Geiger (lg), André Geller (ang), Peter Gunn (pg), Daniel Kreiss (dk), Uwe Schmidt (us), Thorsten Seiffert (ts), Uwe Symanek (usk), Andrea von der Ohe (avo), Florian Weidhase (fw), Stefan Weiß (sw), Frank-Jürgen Wörner (fjw)

Das Inhaltpapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens

Die PC Action 2/98 erscheint am 21. Januar 1997

Layout
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Werbeleiterin
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter
Michael Schraut

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel PC Action: © Paramount/Interplay/Acclaim

Abonnement
PC Action kostet im Jahres-Abonnement mit CD-ROM DM 89,- und mit Vollversion DM 168,-.

Abonnementbestellung Österreich
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
PC Action CD ÖS 690
PC Action Plus ÖS 1308
PGV Salzburg GmbH, Niederalm 300
A-5081 Anif
Tel: 06246-882-0
Fax: 06246-882-5259

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Anzeigenverkauf:

Computec Medienagentur GmbH
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Telefax: 0911/2872-240

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg
Telefax: 0203/30511-555

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11, gültig ab Oktober 1997

Telefonkontakt für Anzeigenkunden
(Leserfragen können hier leider nicht beantwortet werden): 0911 -2872-140

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verkaufte Auflage III. Quartal 1997 148.228 Exemplare

PC ACTION SPIELETESTS

DIE GOLDENE CD-ROM



Bemerkenswerten Spielen verleihen wir die Auszeichnung PC Action Gold. Sie ist nicht unmittelbar an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus. Mit einem Satz: Bei einem derart ausgezeichneten Spiel dürfen Sie ohne zu zögern zugreifen.

DAS TESTURTEIL

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt. Christian M. beschäftigt sich mit Actionspielen und Simulationen. Christian B. läßt kein Sport- oder Rennspiel liegen und vertieft sich in Wi-Sims. Herbert liebt Adventures und Strategiespiele, und Alex scheint als Taktiker geboren und verfaßte und übersetzte bereits einige Rollenspiele. Harald schließlich schnappt sich Sport-, Renn- und Actionspiele. Die Gesamtwertung, ein Urteil der Redaktion, wird von uns in einer Konferenz festgelegt, wobei dem Haupttester die Vorgabe der Tendenz obliegt. Gewertet wird immer „im Genre", d. h. Spiele werden aufgrund ihrer Thematik miteinander verglichen.

UNTER DER LUPE: F1 RACING SIMULATION



Christian M.:
Mann-O-Mann! Kollege Bigge wollte nach dem Dortmunder Gewinn des Weltpokals (Olé, Olé, Olé, Oléééééééh) gleich das ganze Match gegen Belo Horizonte noch einmal selbst spielen. Der Realismusgrad, den EA Sports in FIFA 98 erreicht hat, nimmt jetzt schon beängstigende Formen an.



Christian B.:
Hehe, das Outing des hochgeschätzten Kollegen Müller muß ich wohl über mich ergehen lassen. Aber es stimmt schon, FIFA 98 ist einfach Klasse. Endlich einmal eine FußballSIMULATION! Hoffentlich kommt Herr Fränkel schnell in die Stutzen. Übrigens, die Brasilianer wurden 4:0 weggefegt.



Alex:
Sehr schööööön! Zumindest sind die Herren Bigge und Fränkel jetzt von der Straße weg. Trotzdem muß ich einen Beschwerdebrief an Electronic Arts schicken. Betreff: lärmende FIFA 98 Spieler in der Redaktion! Zugegeben, kaum ein anderes Sportspiel bietet selbst Zuschauern einen so hohen Unterhaltungswert.



Herbert:
Guuuut gespielt, Electronic Arts! FIFA 98 kann auch mich, der sich normalerweise nicht um Sportspiele reißt, vollauf begeistern. Kleine Stichelei am Rande: Die unfreiwillige Komik in den jovialen Sprüchen der Kommentatoren kommt ganz dicht ans TV-Original ran...;-)

Harald
Ehrlich gesagt fesselte mich das im vergangenen Jahr erschienene FIFA 97 nicht sehr lange an den Bildschirm. Es war meiner Ansicht nach zwar gut, aber nicht sooooo weltbewegend, wie es viele andere fanden. Anno 1998 hat EA die Kurve gekriegt: Beim ersten Blick auf das neue FIFA begeisterte mich die sensationelle Grafik (Kulturschock!), und nach einem ersten Spiel war ich vom Gameplay hin und weg (eine Beruhigungsspritze bitte!). Geradezu sensationell finde ich die Schwalbenoption – selbst wenn sie sportlich gesehen eine Schweinerei ist (hähähä...)

FIFA 98: Die WM-Qualifikation • Sportspiel

DER WELT-MEISTER!

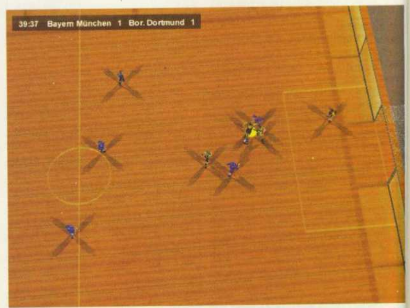


12. Juli 1998! Für alle aktiven Fußballer und für diejenigen, deren Aktivität sich auf den Fernsehsessel beschränkt, ist dieses Datum rot im Kalender angestrichen. Dann nämlich werden sich in einem neu errichteten Pariser Stadion 22 auserwählte und leichtgewandete Herren zum Endspiel der Fußball-WM einfinden.

Nachdem Bertis Buben sich mehr oder weniger souverän durch die Qualifikation gestolpert haben, ist die über 100tägige Wartezeit bis zum langersehnten Großereignis doch noch ziemlich lang. Wie gut, daß es Kanadier auf dieser Welt gibt! Die haben es zwar selbst nicht bis zur Endrunde in Frankreich geschafft, können aber dafür umso besser mit dem PC umgehen und bescheren uns rechtzeitig zum Weihnachtsfest ihr neuestes Kleinod: FIFA 98. Die mittlerweile vierte Auflage der Serie präsentiert sich durchweg in Bestform, und gäbe es eine WM der Sportspiele, wäre EA Sports wohl inzwischen noch höher dekoriert als die Brasilianer auf dem grünen Rasen.

Genug Spiel(er)material

Der Untertitel „Die WM-Qualifikation" weist darauf hin, daß die



Auch in der Halle darf wieder gekickt werden. Jeder Fehler führt hier in der Regel sofort zum Gegentor. Ein Gimmick, mehr nicht!

Kanadier die verpatzte Qualifikation wohl doch nicht so gut weggesteckt haben, denn mit ihrem Programm können sie die Scharte zumindest digital auswetzen. Sollten Sie ein gesteigertes Interesse daran haben, endlich einmal Belize oder die Cayman-



Vor den Spielen wird ein Fly In in eine der 17 Austragungsstätten gezeigt. Hier das Münchner Olympiastadion in voller Pracht.

Inseln weltmeisterlich kicken zu sehen, übernehmen Sie doch einfach das fußballerische Zepter dieser Länder. Insgesamt stehen bei FIFA 98 nämlich sage und schreibe 172 Nationalteams mit rund 10.000 Originalkickern zur Verfügung, die seinerzeit den dornigen Weg der Qualifikation beschritten haben. Diese können Sie komplett durchspielen, und wenn Sie den Sprung unter die letzten 32 Teams geschafft haben sollten, winkt als Belohnung auch noch das frankophile Endturnier. Die Kader der Mannschaften befinden sich weitestgehend auf dem neuesten Stand, von kleineren Ungereimtheiten einmal abgesehn. Wenn es Ihnen nicht paßt, daß Olli Kahns Haare eher braun als blond sind oder daß Herr Sammer selbst für Bertis Geschmack etwas zu offensiv spielt, ändern Sie den kleinen Fauxpas einfach mit dem integrierten Editor.



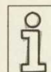




Ein typischer FIFA-Spielzug: Der öffnende Paß (1) schickt den kolumbianischen Außenstürmer auf die Reise. Dieser erläuft sich den Ball, sprintet die Linie entlang und zieht seine Flanke (2) direkt auf den kurzen Pfosten. Dort wartet in diesem Falle Mittelstürmer Asprilla, um das Leder unhaltbar per Hechtkopfball zu versenken (3).

Spielwiesen

Wer Länderspiele im allgemeinen eher langweilig findet, muß auch auf die heißgeliebten Clubteams nicht verzichten. Alle 186 Vereine der international relevanten ersten Ligen lassen sich beliebig zu einer solchen zusammenfügen, dem virtuellen Duell Möller gegen Basler steht also ebenfalls nichts im Wege. Fast schon zur EA Sports-Tradition gehört der obligatorische Trainingsmodus und das actionlastige Hallengebolze. Für den Freiluftkick ließ man hingegen eigens 17 Originalarenen rendern, die quotengerecht über den ganzen Globus verteilt sind und vor jedem Anpfiff in einem kleinen Videofilmchen vorgestellt werden. Wußten Sie eigentlich, daß die Rasenfläche des Göteborger Stadions im Vergleich zur Bernabeu-Arena in Madrid wesentlich kleiner ausfällt?



DIE KAMERAS

Auch diesmal setzten die Kanadier auf acht Kameraansichten. Wir zeigen Sie Ihnen und sagen, was sie taugen:



Telekamera
→ gut spielbar
Die voreingestellte Alternative. Manchmal etwas dicht dran, mit Radar aber empfehlenswert.



Ballkamera
→ unspielbar
Folgt immer dem Ball und ist viel zu dicht am Geschehen, kaum Übersicht.



Mobilkamera
→ kaum spielbar
Bei der direkt hinter der Torlinie plazierten Kamera stimmt die Übersicht, aber Distanzen sind schwer abzuschätzen.



Schulterkamera
→ kaum spielbar
An sich nicht schlecht, aber etwas zu flacher Winkel und zu dicht an den Spielern.



Torkamera
→ unspielbar
Uurgh! Da die Torkamera direkt hinter dem Gehäuse angebracht ist, haben Sie hier überhaupt keine Spielkontrolle.



Seitenlinien-Kamera
→ kaum spielbar
Ähnliches Problem wie bei der Mobilkamera: Distanzen sind schwer abzuschätzen.



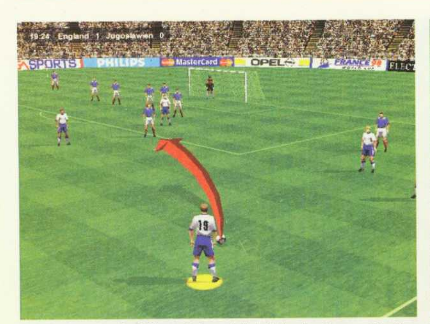
Stadionkamera
→ gut spielbar
Die richtige Mischung aus Nähe zum Geschehen und Übersicht. Sehr empfehlenswert.



Turmkamera
→ gut spielbar
Ziemlich weit weg, aber dafür mit dem „Auge" für den freien Mann. Für Taktiker nicht schlecht.

Bewegungstalente

Jedes Jahr fragt sich der geneigte PC-Sportler aufs neue, welche Verbesserungen EA Sports denn diesmal auf den Gabentisch kegelt. FIFA 98 unterscheidet sich in diesem Punkt wenig von seinen Basketball- und Hockey-Ge-



Bei Flanken, Torabschlägen, Eck- und Freistößen bestimmen Sie über einen Richtungspfeil die Flugbahn des Balles.



Die optionale Sofortwiederholung zeigt wie im Fernsehen noch einmal die Tore. Die Highlights sind jederzeit speicherbar.

schwistern. Gefeilt wurde neben der Optik vor allem an der Spielbarkeit. Das direkte Spiel sollte im Vordergrund stehen, die PC-Mitspieler sollten sich als mitdenkende Partner entpuppen, und das Gesamtprojekt sollte dann noch den Eindruck einer interaktiven Fernsehübertragung erwecken. Nun, wenn selbst Kreaturen, die normalerweise allein die räumliche Nähe eines Balles als persönlichen Affront werten, freiwillig vor dem FIFA-Monitor verweilen, darf man wohl feststellen, daß die Kanadier ihr hochgestecktes Ziel erreicht haben. Besonders mit der Unterstützung einer 3Dfx-Karte avanciert die Fußballsim zum grafischen Feuerwerk. Die nun ganz aus Polygonen bestehenden Spieler sind deutlich detaillierter animiert worden, alle Bewegungsabläufe wirken weich und rund. Das Aktionspotential der Kicker wurde zudem um ein Vielfaches gesteigert. Während der Spielunterbrechungen wird sich munter gedehnt, bei gelben Karten mit dem Schiri herumlamentiert, und nach Torerfolgen zählt der Salto vorwärts noch zu den einfacheren Übungen. Entscheidender ist allerdings, wie sich die Spieler verhalten, wenn es um den Kampf um die Lederkugel geht, und dort geht es dann richtig „rund", denn fast kein Fußballtrick wurde von EA Sports vergessen. Ballartisten der neuen Generation legen sich das Spielgerät locker mit der Hacke über den Kopf, produzieren Oscar-reife Schwalben in Strafraumnähe, drehen sich beim Dribbling um die eigene Achse oder setzen zum Hechtkopfball unterhalb der Grasnarbe an. Um diese Moves möglichst originalgetreu zu animieren, flog man zum Motion Capturing eigens Bewegungstalent Andy Möller in ein Londoner Studio ein. Schon für sich allein genommen sind manche Animationen die reinste Augenweide, noch beeindruckender wirken sie in Kombination miteinander. Durch die Verbesserung der Motion Blending-Technik sind die Übergänge zwischen den einzelnen Phasen noch fließender geworden.

Knoten in der Hand?

Wenn Sie sich jetzt fragen, ob sich eine solche Fülle an Spezialbewegungen überhaupt noch steuern läßt, lautet die Antwort: Ja! Obwohl optional tatsächlich

MECKERECKE

Na klar haben wir wieder etwas zu meckern. Aber um es gleich vorwegzunehmen: Die meisten der Kritikpunkte können einigen Spielern die Freude verderben, müssen das aber nicht zwangsläufig tun. Sie sollten also selbst entscheiden, welche Meckereien Ihnen relevant, welche weniger relevant erscheinen. Uns waren diese Punkte allerdings nicht relevant genug, um eine deutliche Abwertung zu rechtfertigen, dafür spielt sich FIFA einfach zu gut.

- *Die Steuerung ist leider nicht frei konfigurierbar, was bei exotischen Vorlieben zu Fingerkrämpfen führen kann.*
- *Im Gegensatz zu ihren Basketball-Pendants sind die Polygonkicker kaum an ihren Gesichtern zu erkennen.*
- *Die verschiedenen Wetterbedingungen wirken sich spielerisch nicht aus*
- *Die Kommentare wiederholen sich dann doch ziemlich häufig, und an „Poschi" und „Onkel Werner" scheiden sich sowieso die Geister.*
- *Sehr offensive Teams ziehen häufig die Stürmer nicht früh genug zurück, die dann oft im Abseits herumhängen.*
- *Liegt ein Computerteam in der zweiten Halbzeit mit mehr als zwei Toren zurück, wird auch ohne Erfolgschance aus jeder Position aufs Tor gesemmelt.*
- *Die Teamstärke entspricht nicht immer den realen Vorbildern, gleiches gilt für die Kader.*





Hier wird der Ball mit einem Kopfball (1) abgefangen und direkt auf den startenden Stürmer weitergeleitet. Dieser fackelt nicht lange und hält einfach drauf (2). Unhaltbar für den Torhüter schlägt der Gewaltschuß im linken Dreieck ein (3).



VERGLEICH

Ob Sie's glauben oder nicht, manchmal nervt es uns Tester gewaltig, für EA Sports ein PCA-Gold nach dem anderen rauszurücken. Noch mehr müßte es aber die Genre-Konkurrenz wurmen, denn schließlich haben sich alle Titel ihre Auszeichnung redlich verdient. FIFA 98 ist die erste Fußballsimulation, die diese Bezeichnung zu Recht trägt, und wird im Sportbereich nur noch vom schnelleren „Bruder" NHL 98 geschlagen. Actionlastiger wird bei UEFA Champions League und Segas Worldwide Soccer gekickt, der Rest ist Schweigen – so einfach ist das!

Titel	Wertung
NHL 98	94%
FIFA 98	90%
NBA Live 98	89%
UEFA Champ. League 96/97	84%
Worldwide Soccer	84%
Actua Soccer 2	74%
Kick Off 98	51%



Da hat die englische Abwehr geschlafen! Der Italiener Simone wuchtet das Spielgerät unbarmherzig mit Flugkopfball in die Maschen. Im Vergleich sehen Sie den Unterschied zum „Ur-FIFA" der 94er-Version.



Welcher deutsche Fußballfan würde sich im Juni nächsten Jahres nicht dieses Endspiel wünschen.

18 verschiedene Joypad-Kommandos zur Wahl stehen, läßt sich bereits mit einem Vier-Button-Pad ein akzeptabeles Aufbauspiel aufziehen. Die Grundfunktionen Paß, Schuß, Flanke und Beschleunigung sind dann sehr intuitiv doppelt belegt, so daß auch komplexere Aktionen wie Pässe in den freien Raum (doppelt Paß) oder Heber über den Torwart (doppelt Schuß) schnell gelingen. Als unschlagbares Steuerungsgerät hat sich allerdings das SideWinder Gamepad von Microsoft erwiesen, mit dessen acht Tasten auch Täuschungsmanöver bei Dribblings, Blutgrätschen oder Seitfallzieher mit Effet gelingen. Die komplizierteren Manöver müssen aber nicht unbedingt ausgeführt werden, auch mit den Standards versprüht FIFA 98 Spielspaß pur. Das liegt auch daran, daß der Spielablauf im Vergleich zur Konkurrenz nicht so übermäßig schnell gestaltet wurde und so etwas Zeit zum Sortieren der Finger bleibt.

Ohrensausen

Das Verhalten der PC-Mitspieler bleibt meistens logisch, eigentlich bieten sich ständig Anspielstationen im Mittelfeld, was einen realistischen Chancenaufbau ermöglicht, wie er bisher noch bei keiner anderen Fußballsimulation auch nur annähernd erreicht wurde. Drei Schwierigkeitsgrade, acht verschiedene Controller-Konfigurationen und nicht zuletzt ein guter, aber nicht unüberwindlicher Torwart sorgen zusätzlich für Langzeitmotivation. Ein Wort noch zum Sound: Setzt EA während der etwas biederen, aber intuitiven Menüs auf erfrischend rockige Klänge bekannterer Bands, darunter z. B. Blur mit ihrem Ohrwurm Song 2, sorgt ein Multi-Sender-Konglomerat aus DSF, ZDF und Sat 1 für die Spielkom-

OPTIONEN

FIFA 98 bietet Anfängern wie Fortgeschrittenen so ziemlich alle Einstellungsmöglichkeiten, die man sich wünschen kann. Die Fotomontage zeigt Ihnen sämtliche Optionen des Spiels, die normalerweise auf acht Bildschirmen untergebracht sind, auf einen Blick. Wohl bekomm's!



ANIMATIONEN

Ja, so sieht Fußball aus. EA Sports sparte bei der Inszenierung seines Kicker-Epos' keineswegs mit Emotionen. Hier sehen Sie eine willkürliche Auswahl von Close Ups, die die grafische Brillanz von FIFA 98 eindrucksvoll unterstreichen können.

















PC ACTION PRÜFSTAND

Test-Kategorien:

optimal
Auf diesem Rechner dürfen Sie unter der angegebenen Auflösung und Konfiguration mit ungetrübtem Spielgenuß rechnen.

gut spielbar
Werden viele Objekte auf dem Bildschirm dargestellt, kann der Rechner in die Knie gehen. Das geschieht aber so selten, daß der Spielspaß kaum getrübt wird.

gerade noch spielbar
Hier ist Vorsicht geboten! Durch die mäßige Grafik-Performance leidet der Spielspaß deutlich. Überlegen Sie sich, ob Sie dieses Spiel unbedingt haben müssen.

sehr ruckelig
Kaum noch Spielspaß, lediglich der Beweis, daß einige Spiele auch auf Rechnern laufen, für die sie nicht geschaffen wurden.

unspielbar
Nomen est omen! Wahrscheinlich übersteigt die Bildwiederholungsrate einer Multimedia-Diashow die Performance des Spiels auf diesem System.







Damit der rechte Spielspaß aufkommt, wäre für den Weg zur WM eine weltmeisterliche Hardwareausstattung nicht verkehrt, zumal die Auflösung von 640x480 nicht verändert werden kann. Selbst mit einem Pentium 200MMX gerät die Darstellung unter 3Dfx in Ausnahmefällen ins Stocken. Die Entwarnung folgt aber stehenden Fußes. Ist der Rechner optimal konfiguriert, läuft FIFA 98 selbst auf einem P90 mit 3Dfx-Karte noch akzeptabel, also zwar etwas langsamer, aber weitgehend flüssig. Damit präsentieren sich EAs Fußballer längst nicht so hardwarehungrig wie die Basketballer und Hockey-Cracks aus gleichem Hause.

Rechner	SVGA, 30% Bildschirmgröße, ohne Details	SVGA, Vollbild, alle Details	3Dfx-Karte, Vollbild, alle Details
P90, 16 MB RAM, 2 MB Elsa Winner Trio	gerade noch spielbar	unspielbar	gut spielbar
P133, 32 MB RAM, 2 MB Elsa Winner Trio	optimal	gerade noch spielbar	gut spielbar
P166MMX, 32 MB RAM, 2 MB Spea Mirage	optimal	gut spielbar	gut spielbar
P200MMX, 32 MB RAM, 4 MB Matrox Mystique	optimal	optimal	optimal

mentare. An Wolf-Dieter Poschmanns Allgemeinplätzen und Werner Hanschs Lebensweisheiten, die übrigens wesentlich seltener erklingen, mag man sich eine Weile erfreuen können, danach reizen sie allerdings das Nervenkostüm – und das, obwohl die Synchronisation mit dem Spielgeschehen meist einwandfrei funktioniert. Dafür entschädigt der Stadionsound ein wenig. Zwar dürfen Sie nicht die Originalfangesänge der gerade spielenden Teams erwarten, dafür ertönen je nach Spielsituation gellende Pfeifkonzerte, oder die Sambatrommel wird gerührt. Aber mal ehrlich, selbst wenn FIFA 98 gänzlich ohne Sound auflaufen würde, dürften Fußballfans aufgrund der exzellenten Spielbarkeit kaum darauf verzichten. **Christian Bigge**

KOMMENTAR

» Nach zahlreichen weniger begeisternden Betas hätte ich persönlich nicht mehr an einen Überflieger geglaubt, doch EA Sports hat es wieder einmal geschafft. FIFA 98 ist eigentlich das erste Programm, das die Bezeichnung Fußballsimulation auch wirklich verdient hat. Nicht nur die Präsentation erinnert verdammt deutlich an jene Szenen, die all-samstäglich auf bundesdeutschen Fernsehschirmen auszumachen sind. Vor allem die perfekte Spielbarkeit hebt FIFA aus der grauen Fußballmasse heraus. Hier wird nicht drauflosgebolzt, Erfolg ist nur jenen beschieden, die ihre Chancen geschickt und mit Bedacht aufbauen. Daß die Kanadier es hinbekommen haben, trotz 18 möglicher Kommandos die Steuerung nicht zu überfrachten, verdient Respekt. Wer jemals Interesse an dem Gerenne nach der weißen Lederkugel entwickelt hat, kommt an diesem Programm nicht vorbei. «

Mindestens: P 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95
Empfohlen: P 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, 3Dfx-Karte
Technik: SVGA, SB, 3Dfx-Support
Multiplayer: 4 Sp. am PC/Mod., bis zu 20 Sp. im Netz. an bis zu 8 Rechnern
Handbuch: deutsch — Sprache: deutsch
CD/HD: 443 MB/10-158 MB — Preis: ca. DM 80,-
Hersteller: EA Sports — Veröffentlichung: erhältlich
Grafik: 91% — Sound: 75% — Genre: Sportspiel

90% Einzelspiel — **93%** Multiplayer



» Eigentlich die allererste realistische Fußballsimulation «

Blade Runner • Adventure

ZUKUNFTSWEIS



Eine Kultfilm-Lizenz, zwei Jahre Entwicklungszeit, höchste Geheimhaltungsstufe und endlich neue Ideen für das Adventure-Genre: Auch wenn Sie bislang kein Fan des Kinofilms Blade Runner waren, Westwoods Interpretation des Ridley Scott-Streifens wird Sie als das überraschendste Abenteuer-Ereignis des Jahres schon morgen in die nächste Videothek laufen lassen.

Schon bald nach der Jahrtausendwende leidet die Erde unter Umweltverschmutzung und Giftmüll. Ein dritter Weltkrieg hat ihr Antlitz für immer verändert. Irgendwie gelang es der Menschheit, diesem Wahnsinn zu entrinnen und sogar den Weg auf andere Planeten zu finden. Die Erzgewinnung auf den "Off World"-Kolonien gehört im Jahr 2019 schon zur Tagesordnung. Mit der Erfindung von lebensechten Androiden, den Replikanten, hatte man billige Arbeitskräfte gewonnen, die die dreckigen und gefährlichen Jobs in den Erzkolonien übernahmen. Einer Gruppe der brandneuen Androiden-Modelle Nexus 6 aber gelingt die Flucht aus dieser modernen Sklaverei, sie kapern einen der Mondbusse und stranden in einem der unwirtlichen Außenbezirke von Los Angeles. Seit es den Replikanten unter Androhung der Todesstrafe verboten ist, auf die Erde zurückzukehren, gab es eine spezielle Polizeitruppe, die Blade Runner. Sie haben den Auftrag, geflüchtete Androiden zu stellen und "aus dem Verkehr zu ziehen". Mit den Nexus 6-Modellen aber wird diese Aufgabe immer schwieriger. Ihr Schöpfer, der Genius Elden Tyrell, kreierte sie nach dem Motto "menschlicher als der Mensch", und selbst die Blade Runner konnten sie kaum mehr von der wirklichen Bevölkerung unterscheiden. An diesem Punkt setzen die Ge-

VOLUMEN, PIXEL UND VOXEL

Die Charaktere der Spiel-Engine werden mittels einer eigens entwickelten Grafik-Technologie aus 20.000 bis 40.000 Voxels in Echtzeit gerendert. Was in der Großaufnahme zu einem unansehnlichen Pixelbrei verschwimmt, sorgt auf der anderen Seite aber für die erstaunlichsten Effekte. Die Spielfiguren können ohne Qualitätsverlust in ihren Motion-Capture-Animationen durch die Kulissen skaliert werden. Dies bezieht sich nicht nur auf ein Vergrößern und Verkleinern, nein, auch perspektivische Verzerrungen von einem Fluchtpunkt zum anderen sind integriert. Weiterhin werden die Auswirkungen der Lichtquellen und Special Effects (Nebel, Rauch, Regen) direkt auf diese Modelle gerechnet Das Ergebnis ist eine bisher in keinem anderen Spiel erreichte Grafik- und Animationstechnologie. In diesem Beispiel sehen Sie, wie McCoy aus einer dunklen Gasse ins Licht tritt.











In einer gewagten Perspektive ist McCoy nur noch ein Dutzend Pixel hoch (oben). Bei der Untersuchung der Schubladen sind leider keine Animation zu sehen, sondern nur Soundeffekte zu hören. Schade!

EISEND

schichten des Kinofilms und Westwoods digitalen Abenteuers ein.

Dramatische Detektiv-Story

Während Harrison Ford als Blade Runner Rick Deckard auf der Leinwand agiert, schlüpfen Sie in die Rolle des Greenhorns Ray McCoy. Beide Handlungsfäden verlaufen parallel, und während Deckard im Film natürlich nichts von McCoy weiß, stoßen Sie im Verlauf des Spiels auf den einen oder anderen Existenz-Hinweis des Zelluloid-Kollegen. Ray McCoys erster Auftrag ist die Untersuchung eines Tiermords (seit dem Krieg gibt es kaum mehr echte Tiere), der ihn schnell auf die Spur einer Replikanten-Gruppe führt. Für seinen Dienst stehen ihm eine Pistole (im Spiel finden sich zwei weitere Munitionsarten), die vollautomatische KIA-Datenbank, ein Analysegrät für Fotografien, das Esper und der Voigt-Kampff-Apparat zur Verfügung. Mit diesem können Sie verdächtige Personen auf "emotionale Emissionen" hin prüfen, was Aufschluß über ihr "Menschsein" gibt. Das KIA protokolliert alle gefundene Indizien und Zeugenaussagen. Schließen Sie es am Hauptterminal des Polizeipräsidiums an, tauscht es die Informationen mit dem Zentralcomputer aus und McCoy erhält Kenntnis von den Ermittlungen der übrigen Blade Runner. Unter der Leitung von Louise Castle haben die Westwood-Designer ihr Spiel dramaturgisch in fünf Akten wie ein Bühnenstück inszeniert. Am Ende des ersten Aufzugs werden Sie mit der allgemeinen Situation vertraut sein und kleine Erfolgserlebnisse haben. Der zweite Akt bringt erste Unsicherheiten und wirft Fragen auf, die sich im dritten Akt scheinbar aufklären. Der vierte Akt wird dann zu einem wahren Alptraum für McCoy, was sich erst im fünften Akt in einem großen Finale auflöst. Dieses Auf und Ab im Handlungsstrang fesselt unerbittlich an den Monitor. Ein Grund dafür ist auch das einfache und zweckmäßige Interface, das ausnahmslos mit der Maus kontrolliert werden kann. Per Cursorpfeil und Linksklick lassen Sie McCoy durchs Bild gehen, zwei, drei schnelle Klicks lassen ihn laufen und rennen. Bei einem Rechtsklick zieht Ihr Blade Runner seine Waffe aus dem Holster, ein Fadenkreuz erscheint, das bei möglichen Zielobjekten rot wird. Verfärbt sich der Pfeil blau, ist dies der Weg in eine neue Location. Ein grüner, rotierender Cursor zeigt mögliche Aktionen wie Aufheben oder Kommunikation an. Klicken Sie auf die Spielfigur, erhalten Sie Zugang zur KIA-Datenbank.

Neue Ideen fürs Adventure-Genre

Auf Verdächtige zu schießen ist einfach, aber einen wahren Replikanten zur richtigen Zeit zu erwischen, ist eine andere Sache. Ge-

VERGLEICH

Blade Runner führt im Adventure-Genre eine neue Stufe zwischen dem klassischen Grafik- und einem 3D-Action-Adventure ein, kann sich aber dank der verblüffenden Technologie, einem echten Wiederspielwert und der herausragenden Atmosphäre gleich den Spitzenplatz erobern.

Spiel	Wertung
Blade Runner	90%
Curse of Monkey Island	88%
Dark Earth	85%
Gabriel Knight 2 (abgewertet)	82%
Sherlock Holmes 2 (abgewertet)	76%
Die Stadt der Verlorenen Kinder (abgewertet)	70%

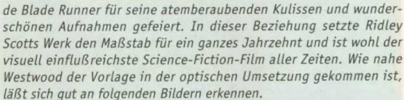


Farbspektakel: Eine Spur führt Sie in die zwielichtigen Schuppen der Nightclub Row. Hier befragt Mc Coy den Club-Besitzer Early Q.



Schneller als ihm lieb ist, spürt McCoy die Reps auf. An einen Stuhl gefesselt hoppelt er zu einem scharfen Gegenstand in der Wand.

BLADE RUNNER - DER FILM



Bis dato ist Blade Runner mehr als Science-Fiction-Film denn als PC-Spiel bekannt. Der von Ridley Scott inszenierte und 1982 veröffentlichte Streifen wurde damals bestenfalls wohlwollend vom Publikum aufgenommen. Den Kritikern war die Hintergrundgeschichte zu langatmig und das Charakterbild der Hauptfiguren zu wenig ausgeprägt. Auf der anderen Seite aber wurde Blade Runner für seine atemberaubenden Kulissen und wunderschönen Aufnahmen gefeiert. In dieser Beziehung setzte Ridley Scotts Werk den Maßstab für ein ganzes Jahrzehnt und ist wohl der visuell einflußreichste Science-Fiction-Film aller Zeiten. Wie nahe Westwood der Vorlage in der optischen Umsetzung gekommen ist, läßt sich gut an folgenden Bildern erkennen.







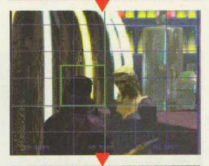


naue Spurensuche, die Verknüpfung von Indizien und detektivischer Instinkt unterscheiden einen echten Blade Runner von Logik-Puzzle-Fetischisten konventioneller Grafik-Adventures. Obwohl der Spielverlauf vornehmlich durch Point & Klick-Aktionen gekennzeichnet ist, ist die Zahl von Hinweisen und Details, die aufgespürt werden können, erstaunlich. Alleine das Scannen der Fotografien in der Esper-Maschine hinterläßt immer wieder das Gefühl "Habe ich nicht etwas vergessen?". Für ein Adventure-Spiel ist Blade Runner alleine deswegen einzigartig, weil die Spielfortschritte nicht durch eine Abfolge von Rätseln erzielt werden. Stattdessen gibt es eine Reihe von erzählerischen Schlüsselstellen, die erreicht werden, indem Sie mit Personen sprechen und Hinweise in McCoys KIA-Datenbank unter die Lupe nehmen. Je nach Situation treten dann weitere Charaktere auf den Plan oder es werden neue Locations freigeschaltet. Und obwohl Westwood natürlich einen roten Handlungsfaden durch die Geschichte gewoben hat, erhalten Sie damit eine Bewegungsfreiheit, die manchem altgedienten Adventure-Spieler vielleicht den Überblick nimmt. Konzentrieren Sie sich aber auf die in Indizien und Zeugenaussagen versteckten Hinweise, läßt sich alles zu einem logischen Bild kombinieren. Vereinfacht ausgedrückt, sollten Sie Blade Runner nicht wie ein konventionelles Adventure spielen, in dem alle möglichen Kombinationen ausprobiert und Locations abgelaufen werden, sondern eher wie ein Denk- und Suchspiel, in dem jede Ihrer Aktionen den Spielverlauf verändern kann. Westwood bezeichnet Blade Runner als Echtzeit-Adventure und Simulator. Die Antwort auf die Frage, wie eine festgelegte Hintergrundgeschichte in Echtzeit erzählt werden kann, ist einfach: Sie können mit den Charakteren auf die unterschiedlichsten Weisen interagieren. Im Optionsmenü läßt sich beispielsweise McCoys Auftreten verändern. Gespräche werden dann in einem unterschiedlichen Tonfall geführt. Die Charaktere reagieren entsprechend anders auf eine freundliche oder aggressive Befragung. Einige Darsteller werden versuchen, Sie umzubringen, andere laufen davon und man muß sie verfolgen. Bei jedem Neustart des Spiels wird vom Programm festgelegt, welcher Beteiligte außer den Hauptdarstellern der Nexus 6-Gruppe noch Replikant ist. Dadurch und durch McCoys Benehmen kann sich der Spielverlauf verändern. Insgesamt soll es zwölf verschiedene Spielenden geben, von denen aber „nur" die Hälfte wirklich grundsätzlich unterschiedlich ist.

Christian Müller









Das Esper-Gerät analysiert Bildausschnitte, die Sie müber ein Fadenkreuz definieren. Mehrere Zoomstufen und sogar ein 3D-Blick „um die Ecke" sind möglich.

KOMMENTAR

» Das erstaunliche an Westwoods Abenteuergeschichte ist ihre Intensität und Atmosphäre. Erreicht wird das durch die offensichtliche Grafikpracht, die exzellente Synchronisation und die soundtechnischen Effekte. Dem müssen Sie sich als Spieler allerdings öffnen. Blade Runner spielt sich nicht wie ein Grafik-Adventure in einer Fantasiewelt. Mehr als all die kläglichen Versuche bisher ist es für mich der erste Schritt in Richtung "Interaktiver Film". Und das meine ich im allerbesten Sinne des Wortes. So wie es uns schon manche Werbeanzeige und Marketingabteilung in der Vergangenheit glauben machen wollte. Wirklich gestört hat mich an Blade Runner nur die Tatsache, daß trotz der sonst so tollen Animationen manche Aktionen McCoys nicht im Bild gezeigt werden. Gefundene Gegenstände werden z. B. nicht aufgehoben, sondern wandern mir nichts, dir nichts in das KIA. Die in der Großaufnahme pixeligen Figuren lassen sich verschmerzen, denn mit einer anderen Technologie wären die vielen, für die insgesamte Stimmung wichtigeren optischen Effekte nicht zu realisieren gewesen. Das Thema „mehrmaliges Durchspielen" ist so eine Sache. Natürlich verändert sich bei Blade Runner nicht der ganze Storyverlauf. Die Hauptcharaktere und Indizienbeweise bleiben immer gleich, aber ich bin in unterschiedlichen Spielen immer wieder auf neue Locations gestoßen, und alleine die Aussicht, endlich alle famosen Zwischensequenzen zu sehen, hält einen auf Trab. Und mal Hand aufs Herz, welches andere Adventure kann das schon von sich behaupten? «

Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM		
Technik:	SVGA/SB, CD-Audio		
Multiplayer:	Keine Mehrspieleroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	2100 MB/175-1500 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Westwood/Virgin	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: 90% Sound: 94% Genre: Adventure

90% Einzelspiel **- %** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Das fantastische Schauspiel bringt Innovation ins Genre «

Es gibt kein Entrinnen. Mit Tomb Raider II starring Lara Croft ist endlich wieder ein Action-Adventure verfügbar, das Dich von der ersten Minut

an in den Bann schlagen wird. Neue Animationen und Bewegungsmöglichkeiten, echtes Lightsourcing, ein vergrößertes Waffenarsenal und

eine Vielzahl an Welten und Gegnern sorgen im perfekten Zusammenspiel mit der extrem schnellen 3D-Grafik-Engine für einen Spielgenuß, de

...ehrlich,

ich hab' die ganze



seinesgleichen sucht. Und wenn Dir all das nicht reicht, dann schau Lara einfach nur tief in die Augen, und Du weißt, wem Du verfallen wir



Zeit an Dich gedacht

TOMB RAIDER II™
STARRING LARA CROFT

Die Doppel-CD:
„A Tribute to Lara Croft"

jetzt im Handel erhältlich von BMG Ariola Media.







Actua Soccer 2 • Sportspiel

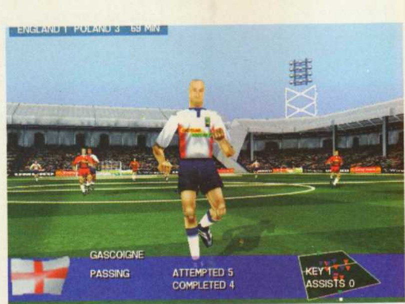
STREIFSCHUSS

Im aktuellen Sportstudio wird die Torwand weggeklappt, in den Stadien wird allerorten am geschundenen Rasen herumgezippelt, und Abertausende Väter und Söhne geistern am Samstagnachmittag orientierungslos durch die Innenstädte. Ganz klar, die Winterpause hat Fußball-Deutschland heimgesucht.

Wie gut, daß wenigstens die Softwarefirmen ein Einsehen haben und die Balla-Sims gleich dreifach unter die Weihnachtsbäume kicken. Zu den – mehr oder minder – glorreichen Drei zählt auch Gremlins Actua Soccer, die Versionsnummer 2 weist auf einen alten Bekannten hin. Tatsächlich erschienen die Vorgänger in Deutschland unter den Namen ran Soccer bzw. Euro 1996. Das beste vorweg: Die damals heftig kritisierte Ballphysik Marke Känguruh wurde deutlich verbessert.

Meister Propper im Strafraum

In vier Schwierigkeitsgraden schicken Sie diesmal 64 Nationalteams auf das Feld, das auf Wunsch vom Wettergott kräftig heimgesucht wird, der Ihre Kicker z. B. im Regen stehenläßt oder aufs Glatteis führt. Spielerisch wirken sich diese Features aber kaum aus, da das größte Manko von Actua 2 noch immer das Paßspiel ist. Der Spielablauf ist wie bei den Vorgängern einfach einen Tick zu schnell geraten, der Weg zum gegnerischen Gehäuse führt in der Regel über ein bis zwei lange Pässe, einen Befreiungsschlag aus der Abwehr heraus oder einen kurzen Sprint. Dadurch ergeben sich natürlich zwangsläufig viele Torchancen, zumal Gremlin diesmal nicht vergaß, auch Goalies zu programmieren. Steht in den Anfangslevels und bei diversen NoName-Teams noch ein echter Fliegenfänger zwischen den Pfosten, mutiert der Schlußmann einer Top-Mannschaft in hohen Anspruchsgraden beinahe zum unüberwindlichen Kraken. Zwar wurden die Stürmer von den Engländern mit allerlei Spezialbewegungen ausgestattet, die Durchführung scheitert aber häufig am hohen Spieltempo, so daß fast nur perfekt gelungene Weitschüsse oder glückliche Abspiele



Zu den einzelnen Spielern gibt's bei Spielunterbrechung Spielstatistiken zu bewundern. Wer's braucht...



VERGLEICH

FIFA – und dann lange nichts. Spielerisch und auch bei der Präsentation ist EA Sports allen Konkurrenten weit voraus. Actua Soccer spielt sich zwar flüssig, bietet aber gerade beim Passen nicht so viele Möglichkeiten zum Spielaufbau. Sean Dundee glänzt durch exzellentes Volleyspiel.

Spiel	Wertung
FIFA ´98	90%
UEFA Champions League 96/97	84%
Sean Dundee's World Club Soccer	82%
Actua Soccer 2	74%
Kick Off ´98	51%



Mit dem Spielereditor gestalten Sie nicht nur die Trikots, auch Eigenschaftspunkte lassen sich jedem Ballkünstler zuordnen.



Ihre abgehärteten Kerle hinterlassen auf der Schneeunterlage putzige Fußstapfen, und gespielt wird stilecht mit orangefarbenem Ball.

zum gewünschten Erfolg führen. Auf jeden Fall mutet es höchst merkwürdig an, wenn immer wieder ein torhungriger Stürmer allein auf den Keeper zuläuft, um dann – unbehelligt von einem Abwehrrecken – erneut an Mr. Tausendsassa zu scheitern.

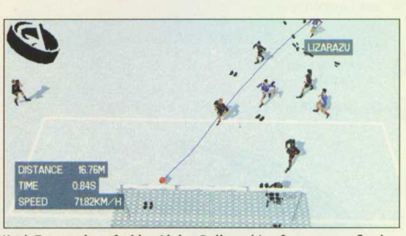
Sichtweisen

Recht gut gelöst wurde die Steuerung. Vier Tasten für Paß, Schuß, Beschleunigung und Querpaß genügen völlig, um bei Actua 2 ein einigermaßen differenziertes Spiel auf den Rasen zu zaubern. Im Trainingsmodus dürfen Sie wahlweise auch ohne Gegnereinwirkungen Ihr Können schulen. Auf dem Feld liefern Ihnen geometrische Symbole, die zur Kennzeichnung des aktiven Kickers dienen, zusätzlich wichtige Hinweise, ob sich z. B. ein Querpaß lohnt oder ob der Winkel für einen Torschuß stimmt. Doch ist dies leider auch oft notwendig, denn zumindest bei der voreingestellten isometrischen Kamera ist nicht immer ein perfekter Überblick gewährleistet. Auch unter den übrigen neun Perspektiven will die Suche nach dem perfekten Kamera-Kompromiß zwischen Übersicht und Nähe zum Geschehen nicht so recht gelingen. Schade eigentlich, denn die Spieler sind wirklich nett anzusehen und recht detailliert animiert, wenn auch deutlich nicht die Vielfalt von Genre-Überflieger FIFA erreicht wird.

Preiswert kicken

Vortrefflich präsentiert sich der mitgelieferte Editor, mit dem Sie sich auf Wunsch auch komplette Mannschaften zusammenbasteln können. Angefangen von der Frisur über die Sockenfarbe bis hin zu sieben fußballerischen Eigenschaften können Sie hier Ihr Dream Team erstellen und beliebig in das Spiel importieren. Ebenfalls erfreulich: Auch Besitzer etwas weniger hochgezüchteter Pentiumrechner können bei Actua Soccer 2 durchaus auflaufen, eine flotte SVGA-Engine und diverse Auflösungs-Angebote von Gremlin machen's möglich. Mit 3Dfx-Karte geht's auf dem Rasen zwar noch einen Tick grüner zu, dafür treten aber auch einige Polygonfehler auf, und beim Nachladen des Sounds wird's etwas ruckelig. Dabei ist gerade der englische Kommentar von Barry Davies durchaus hörenswert und gehört zum besten, was das Genre zu bieten hat.

Christian Bigge



Nach Toren zeigen farbige Linien Ball- und Laufwege an, außerdem werden Sie über Schußgeschwindigkeit und -distanz informiert.



Die Torhüter wurden stark verbessert und sind im höchsten Schwierigkeitsgrad kaum noch zu überwinden.

KOMMENTAR

» Im Vergleich zum Vorgänger wurde die Ballphysik deutlich verbessert, überzeugt aber immer noch nicht vollends. Zu häufig beschreiben hoch angesetzte Schüsse noch eine merkwürdige Flugbahn. Was Actua Soccer 2 komplett abgeht, ist ein ordentlicher Spielaufbau im Mittelfeld. Hier ist Kick and Rush angesagt, dadurch entstehen aber zumindest viele Torraumszenen. Trotz der vielen Kameraansichten fehlt eine Perspektive, die optimale Übersicht garantiert. Die hohe Spielgeschwindigkeit, die sogar auf „normalen" Pentiumrechnern erzielt wird, lädt aber zumindest zu ein paar munteren Multiplayer-Duellen ein und macht Actua Soccer 2 für alle empfehlenswert, die nicht allein wegen FIFA Soccer die Hardwareabteilung ihres Stammkaufhauses plündern wollen. «

Mindestens:	Pentium 60, 8 MB RAM, 2xCD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, 3Dfx-Karte		
Technik:	SVGA, SB, Direct3D, Power VR, 3Dfx-Support, CD-Audio		
Multiplayer:	4 Sp. an einem PC/Modem, bis zu 20 Sp. im Netzwerk/Internet		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	500 MB/70-500 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Gremlin/Funsoft	Veröffentlichung:	Ende November
Grafik: 77%	Sound: 79%	Genre:	Sportspiel

74% Einzelspiel

79% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» **Gut, aber gegen FIFA 98 auf verlorenem Posten** «

ERLEBEN *und spielen Sie Fußball, wie Sie es noch nie zuvor getan haben. KICK OFF ´98 – WORLD CUP SOCCER bringt Ihnen die Spannung und Action des größten Fußballturniers der Welt auf Ihren PC. Mit absolut atemberaubender Grafik und überragender künstlicher Intelligenz in einer dieser rasanten Sportart angemessenen Geschwindigkeit.*

- Insgesamt 120 Nationalmannschaften mit den für sie typischen Taktiken und Spielverhaltensmustern.
- 2880 international erfahrene Spieler mit ihrem individuellen Erscheinungsbild.
- Das Aufwärmen gibt selbst Anfängern die Möglichkeit, schnell konkurrenzfähig zu werden.
- Spielen Sie im Freundschaftsmodus sowie volle 30 Runden im Challenge- (Herausforderungs-) Modus.
- Erstellen Sie eigenständig Weltmeisterschaften und Ligawettbewerbe.
- Spielen Sie und drei weitere Spieler gegeneinander oder miteinander am Computer. Wirklich jede Kombination ist möglich.
- Die Gegnerintelligenz paßt sich Ihrer Spielstärke an.



Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • **Profisoft GmbH**, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • **Schweiz: ABC SOFTWARE AG**, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • **Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH**, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/6479

I-War • Action

RAUMPATROUI

Es klingt fast wie ein Märchen: Sechs Science-Fiction-begeisterte Briten rotten sich zusammen, um die ultimative Space Opera für den PC auf die Beine zu stellen. Ihr trotziges Motto: „Wir schreiben das Spiel für uns selbst!" Zwei Jahre später ist es soweit – I-War taucht plötzlich auf dem Spielemarkt auf, in dem bisher aufwendig produzierte Wing Commander-, Star Trek- und Star Wars-Epen das Revier beherrschten, und verschafft sich von Anfang an gehörigen Respekt. Ja, schon jetzt läßt sich konstatieren: Mit I-War und den sechs Briten wird man auch in Zukunft rechnen müssen...



Zum realistischen Eindruck der rasanten Actionszenen trägt u. a. der Effekt der Bewegungsunschärfe bei.



Die Sternenkarte des Kommandanten läßt sich in mehreren Stufen zoomen und erleichtert die Orientierung ungemein.



Ein Biobomber in der Mars-Umlaufbahn: Derart spektakuläre Ansichten bekommt man in I-War durchaus häufig zu sehen.

Wie so viele andere Spieledesigner haben sich auch die Mitarbeiter des britischen Softwarehauses Particle Systems über die Auswirkungen gegenwärtiger Tendenzen auf unserem Planeten so ihre Gedanken gemacht: Die Rohstoffe neigen sich dem Ende zu, und die Überbevölkerung führt zu einer dramatischen Verschlechterung der Lebensbedingungen auf der Erde. Was liegt da im High Tech-Zeitalter näher, als in den Weltraum zu expandieren und andere Planeten zu kolonisieren? Eine Zeitlang geht die ganze Sache auch gut, aber nach einer Weile erwachen in den fernen Kolonien die ersten Unabhängigkeitsbestrebungen. Einige Planeten rebellieren gegen die Vorherrschaft der Erde und kämpfen als sogenannte Independents (Indies) für die Freiheit. Als Gegenpol formiert sich das Commonwealth, ein Zusammenschluß intergalaktischer Kolonien, die die alte Ordnung aufrechterhalten wollen. Ihre Macht basiert auf militärischer Stärke: Die Raumschiffe der Navy patrouillieren durchs All und ersticken aufflammenden Widerstand im Keim. Meistens jedenfalls – manchmal gelingt es den Rebellen auch, das eine oder andere schwere Raumschiff der Navy zu erbeuten – mit grellen, spöttischen Graffiti bemalt, fliegen sie dann provozierende Einsätze gegen das Commonwealth. Es entbrennt ein endloser Krieg, ein Infinite War, kurz I-War genannt. Hauptstreitpunkt der beteiligten Parteien ist das Element Neutronium, mit dessen Hilfe das Klima der Erde erhalten werden kann – wer demnach die Kontrolle über die Neutronium-Abbaugebiete ausübt, kann das Commonwealth in die Knie zwingen. Als jungen Nachwuchs-Piloten belohnt Sie die Navy nach einer bestandenen Bewährungsprobe mit dem Kommando über die ehrwürdige Korvette Dreadnought, ein mächtiges, 150 m langes Schlachtschiff, das schon so manche erbitterte Schlacht mit den Indies siegreich überstanden hat.

Schwerfälliger Koloß

Bevor Sie als unerfahrener Rookie jedoch mit der Dreadnought die ersten echten Einsätze gegen die Freiheitskämpfer fliegen, sollten Sie sich unbedingt mit den Eigenheiten des gigantischen Flugaparats vertraut machen. Bereits in der ersten von sechs Übungsmissionen stellen Sie fest, daß sich so viel Masse nicht mit ruckartigen Richtungsänderungen durch das All bugsieren läßt – der schwere Rumpf der Dreadnought reagiert recht träge auf Steuermanöver, was Sie bei Ihren Aktionen auf jeden Fall mit einkalkulieren müssen. Spätestens wenn Sie den ersten übungshalber zu



Im HUD-Display haben Sie alle wichtigen Steuerelemente sofort im Griff: Hier können Sie auch jederzeit ablesen, welche Objekte sich in Ihrer Umgebung befinden, wie weit sie entfernt sind und ob sie Ihnen feindlich, freundlich oder neutral gegenüberstehen.

LLE



Die Indies bemalen ihre Raumgleiter mit provozierenden Graffitis, um die Piloten der Navy zusätzlich anzustacheln.



Bevor Sie sich in den Kampf stürzen, sollten Sie sich auf einem „Übungsparcours" mit Ihrer Korvette vertraut machen.



Auf dem Display des Ingenieurs verschaffen Sie sich einen kompletten Überblick über die Funktionsfähigkeit aller Module.



Das Cockpit der Dreadnought: Von hier aus versuchen Sie, die rebellischen Independents in ihre Schranken zu verweisen.

durchfliegenden Ring gerammt und die Dreadnought in tausend Stücke zerblasen haben, wird Ihnen die Bedeutung des Trainings offenbar – nur wenn Sie alle Techniken der Navigation und des Waffeneinsatzes komplett verinnerlicht haben, können Sie den gewieften Piloten der Indies Paroli bieten. Als souveräner Kommandant sollten Sie ferner mit den verschiedenen Steuerkonsolen Ihres Schiffes vertraut sein und gegebenenfalls korrigierend in die Arbeit des Navigators, des Ingenieurs und des Waffenoffiziers eingreifen können. Während Sie an Ihrem eigenen Kommandantenplatz vom Commonwealth das Missionsbriefing entgegennehmen, Einsicht in die Sternenkarte haben und andere Schiffe der Navy in Notfällen fernsteuern können, legen Sie im Ingenieurssitz beispielsweise die Prioritäten bei der Reparatur beschädigter Systeme fest. Als besonders komplex erweist sich die Arbeitsstation des Piloten, von der aus Sie sowohl auf die Steuerungsfunktionen der Dreadnought als auch auf die Gefechtsstation Einfluß nehmen können: Hier befindet sich das Head-Up-Display, hier können Sie über die Kontaktdarstellung erkennen, welche anderen Flugkörper in Ihrer Umgebung auszumachen sind. Gute Dienste leistet dem Navigator der vielseitige Autopilot, der Ihnen unter anderem dabei hilft, sich automatisch einem Ziel zu nähern, an ein solches anzudocken oder einer Navy-Formation beizutreten.

Feuertaufe

So läppisch die ersten „richtigen" Aufträge, die Ihnen das Commonwealth überträgt, auch klingen mögen, Sie sollten die scheinbaren Anfänger-Missionen nicht unterschätzen. Meist nimmt das Geschehen an irgendeinem Punkt eine völlig unerwartete Wendung, und es liegt ganz an Ihnen, mit der neuen Situation fertig zu werden. Die von Ihnen gewählte Strategie beeinflußt den weiteren Spielverlauf, indem je nach Ausgang einer Mission in alternative Handlungsstränge verzweigt wird. So macht es durchaus einen Unterschied, ob Sie zuerst ein fliehendes Indie-Schiff aufs Korn nehmen oder sich vorher der feindlichen Korvette in Ihrer unmittelbaren Umgebung zuwenden. Lassen Sie sich zu lange unentschlossen im All treiben, kann Ihnen auch die Künstliche Intelligenz der Gegner so manchen bösen Streich spielen: Völlig überraschend dockt vielleicht ein Indie-Kreuzer an der Dreadnought an und bemächtigt sich Ihrer Besatzung. Generell werden Sie in keiner der rund 40 Missionen vor unerwarteten Ereignissen gefeit

DER NACHFOLGER

Anders als in den Space Opera-Referenzen Wing Commander und Starfleet Academy arbeiteten Particle Systems für die Cut-Scenes nicht mit Schauspielern, sondern kreierten auch die Spielcharaktere komplett im Computer. Obwohl sich die Figuren erstaunlich natürlich bewegen, ein sehr variantenreiches Mienenspiel haben und sogar lippensynchron sprechen, wirken die Zwischensequenzen stellenweise doch etwas künstlich. Einen Vorteil hat das Ganze dennoch: Spiel- und Zwischensequenzen wurden mit derselben Grafik-Engine erstellt und gehen deshalb völlig bruchlos ineinander über.



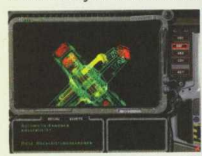








Trotz der Beschränkung auf 8 Bit-Farbtiefe gelangen den Designern von Particle Systems atemberaubende Explosionseffekte.



Im Mission-Briefing erfahren Sie zuweilen auch Genaueres über die ausgeklügelten Waffensysteme des Commonwealth.



Mit der mächtigen Korvette Dreadnought patrouillieren Sie für das Commonwealth.

sein – jeder Auftrag gestaltet sich völlig anders und stellt Sie vor immer neue Herausforderungen. Phantasielose Szenarien, in denen es nur darauf ankommt, loszufliegen und mit flinkem Finger am Feuerknopf sämtliche gegnerischen Objekte abzuballern, werden Sie in I-War nicht finden. In diesem Programm ist zu jeder Zeit Fingerspitzengefühl bei der Steuerung, beim Waffeneinsatz und bei der Wahl der Vorgehensweise gefragt.

Komplexe Steuerung

Am besten läßt sich I-War mit Tastatur, Maus und Joystick spielen, wobei erstere als reich belegte, aber trotzdem leicht zu handhabende primäre Bedienkonsole für die zahlreichen Funktionen der Dreadnought herhält: Neben sämtlichen Funktionen des Autopiloten, der Triebwerke und der Waffensysteme lassen sich über Funktionstasten die verschiedenen Arbeitsstationen aufrufen und zwischen mehreren verschiedenen Außenansichten hin- und herschalten. Über den Ziffernblock nehmen Sie Kursänderungen des Raumkolosses vor, aktivieren Schilde und schießen Leuchtraketen ab, mit denen Sie feindliche Missiles von der Dreadnought ablenken. Um größere Entfernungen mit einem Drittel der Lichtgeschwindigkeit zügig überwinden zu können, verfügt Ihre Korvette über ein „Linear-Displacement Drive System“, das das Schiff mehrere Millionen Male in der Sekunde in kleinen, trägheitsfreien Sprüngen durchs All jagt. Mit Hilfe der Maus ist es möglich, sich einige Tastaturkommandos zu „schenken“ und stattdessen die entsprechenden Funktionen direkt im HUD-Display anzuklicken. Richtungsänderungen und Waffeneinsatz lassen sich komfortabler mit dem Joystick abwickeln, zumal der Coolie-Hat blitzschnelle Änderungen des Blickwinkels erlaubt.

Schönheit des Universums

Grafisch braucht sich I-War hinter teuren Produktionen wie Wing Commander oder Starfleet Academy kaum zu verstecken. Allerdings wählten Particle Systems – wohl auch aus Kostengründen – für die Zwischensequenzen einen anderen Weg als Origin oder Interplay: Statt Filmszenen mit realen Schauspielern bekommen Sie in I-War komplett gerenderte, fast photorealistische Computeranimationen zu sehen, die sogar auf älteren Pentium-Modellen noch superflüssig ablaufen. Auch das eigentliche Spiel präsentiert sich als ausgesprochener Augenschmaus – und das, obwohl sich die Entwickler auf eine Farbtiefe von 256 Farben beschränkten. Sämtliche Raumschiffe verblüffen mit einem ungeheuren Detailreichtum und haben nichts mehr von der polygonbedingten Kantigkeit, wie sie für Space-Sims bis heute oft charakteristisch ist. Spektakuläre Lichtspiegelungen, Bewegungsunschärfe bei schnell vorbeizischenden Raumgleitern und sehr wirklichkeitsnah anmutende Explosionen geben dem actionreichen Geschehen auf dem Bildschirm noch zusätzliche Würze. Das Erstaunliche dabei ist, daß es Particle gelang, all die aufwendigen Special Effects ohne den Einsatz von 3D-Beschleunigerkarten zu realisieren – dennoch werden die Entwickler voraussichtlich im Lauf des kommenden Jahres für I-War auch 3D-Beschleuniger-Support und einen Multiplayer-Modus nachliefern – ob in Form eines Patches oder als Bestandteil einer Mission-CD, steht zur Zeit noch nicht fest.

Herbert Aichinger

VERGLEICH



Gegenüber Wing Commander 4 kann I-War eindeutig die vielschichtigeren Missionen ins Feld führen und ist sowohl diesem Konkurrenten als auch Starfleet Academy zumindest in den Spielabschnitten grafisch ebenbürtig. Von allen drei Programmen verfügt I-War über die komplexeste Steuerung und eignet sich deshalb eher bedingt für einen Schnelleinstieg. EAs Darklight Conflict bietet zwar ebenfalls eine atemberaubende Optik, kann aber wegen seines wenig motivierenden Missionsaufbaus nicht mit I-War konkurrieren.

Spiel	Wertung
Starfleet Academy	89%
I-War	88%
Wing Commander 4	87%
Dark Conflict	73%

KOMMENTAR



» Bislang war für mich Starfleet Academy in Sachen Abwechslungsreichtum, Gameplay und optischer Opulenz absolut unschlagbar. I-War ist das erste Weltraum-Actionspiel, das mich auf Anhieb fast genauso begeistern konnte. Die Missionen strotzen nur so vor Überraschungen, die den Spieler stets aufs neue fordern und ihn gleichzeitig dauerhaft bei Laune halten. Zugegeben, der Schwierigkeitsgrad von I-War ist recht hoch angesetzt, und das Programm erfordert eine Phase der Einarbeitung, die Spielern mit einem Faible fürs schnelle Weltraumgefecht sicher weniger liegen wird. Dafür glänzt I-War jedoch mit enormer Tiefe und kann dank des verzweigten Missionsaufbaus und der hervorragenden Spielbarkeit auch nach Monaten noch begeistern. Außerdem erfreulich: I-War verzichtet auf jeglichen überflüssigen Schnickschnack – wirklich jede der zahlreichen Optionen ist für den Spielverlauf unabdingbar. «

Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95
Empfohlen:	P 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM
Technik:	SVGA/SB, Force Feedback
Multiplayer:	Keine Multiplayer-Option
Handbuch:	deutsch
Sprache:	deutsch
CD/HD:	1.900 MB/45 MB
Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Particle/Bomico
Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	89%
Sound:	80%
Genre:	Action

88% Einzelspiel

– % Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» **Würdige Alternative zu WC Prophecy** «



Red Baron II
Zwischen ihm und Ihnen ist ein As zuviel.
Mehr als 60.000 km² Echtzeit-Terrain dank der 3 Space™ - Technologie.
Eine KI der Extraklasse sorgt für eine völlig realistische Umgebung.
Fliegen Sie mit 22 detailliert modellierten Flugzeug-Legenden.
Je höher Sie fliegen, desto mehr bringt die dünne Luft den Motor zum Stottern. Die leinenbespannten Flügel ächzen unter den extremen Flugmanövern. Kugelhagel erschüttert den Rumpf Ihrer Maschine. Im Sturzflug schaffen Sie es kaum, den Steuerknüppel festzuhalten. Die Flak donnert und Kirchenglocken schlagen Alarm. Züge, Panzer und Infanterie ziehen an an der Frontlinie entlang. Gegnerische Flugzeuge stürzen urplötzlich aus den Wolken. Bevor Sie jedoch Kommandant der Elitestaffel Ihrer Armee sein werden, müssen Sie sich gegen die Allerbesten behaupten!
SIERRA®
Werden Sie sich einen Platz am Himmel der Legenden erkämpfen?
Microsoft SideWinders
Optimiert für Microsoft Sidewinder ForceFeedback.
© 1997 Sierra On-Line, Inc. ® und/oder ™ sind eingetragene Warenzeichen von/oder lizensiert an Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Windows und Sidewinder sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corp.
WIN'95
CD-ROM

Test Drive 4 • Rennspiel

PROLOTRÄUME

Wer hat noch nicht davon geträumt, an der Ampel in Kleinhintertupfingen in einem Dodge Viper zu sitzen, den linken Ellenbogen stilvoll aus dem Fenster gereckt? Wohl wissend, daß der Typ nebenan mit seinem Bauernporsche nur ein popeliger Wurm ist? Test Drive 4 weckt den kleinen Prolo, der in uns allen lebt.



Dumm gelaufen: Eine Polizeistreife als Unfallgrund.



Dragrace: Timing beim Schalten und Gasgeben ist gefragt.



Wasserspiegelungen an Brücken sehen sehr realistisch aus.

Physiker und anderen Realisten schließen wegen des Fahrverhaltens von Test Drive 4 besser die Augen, um ein Aufrollen ihrer Zehennägel zu vermeiden. Die zehn Nobelhobel (Jaguar XJ 220, 1971er Plymouth, Shelby Cobra...) brettern aber herrlich wild über die Pisten, so daß es vielen Arcadefans die Freudentränen in die Augen treiben könnte. Zur Auswahl stehen sechs Strecken, die unterschiedliche Regionen der Welt repräsentieren. Unter anderem jagen die sündteuren PS-Geschosse durch München, Bern und Washington. Dabei haben die Programmierer aber nur das Ambiente nachempfunden, statt die Umgebung original zu übernehmen. Verwunderlich ist, daß die US-Polizei ihre Tätigkeit offensichtlich auf Europa ausgeweitet hat. So wird der Spieler bei einer Geschwindigkeitsüberschreitung – also fast dauernd – von amerikanischen Streifenwagen gehetzt.

Teleportierende Bäume

Test Drive 4 bietet sechs Kurse, die der PC-Besitzer per Einzelrennen oder in unterschiedlichen Meisterschaftsmodi befahren darf. Wer einen der im Internet herumschwirrenden Cheats anwendet, kommt an weitere Strecken, die allerdings nicht von allzu großer Phantasie zeugen. Die selben Kurse in entgegengesetzter Richtung und bei Nacht? Na super! Ferner sind weitere Flitzer versteckt. Die 3D-Engine mit den sehr plastischen Grafiken ist derart schnell, daß es ab und zu unmöglich ist, Kollisionen zu vermeiden. Glücklicherweise läßt sich der Verkehr ebenso wie das Zeitlimit abschalten. Trotzdem: Manch einer würde sich vielleicht einen Tick weniger Tempo wünschen, wenn die Programmierer dafür mehr Arbeit in den Bildaufbau investiert hätten. Denn so teleportieren viele Details am Hintergrund förmlich ins Geschehen (Plopp! Oh, ein schnell wachsender Baum...). Und: Während beispielsweise der Qualm durchdrehender Reifen sehr gut aussieht, wirkt der Abrieb auf dem Asphalt wie ein Strich mit einem zu dick aufgetragenen Billig-Augenbrauenstift. Gewöhnungsbedürftig, aber exakt ist die feinfühlige Steuerung. Das Dragrace, bei dem sich zwei Kontrahenten auf einer Sprintstrecke (Viertelmeile) messen, ist eine lustige Idee. Leider ist der Spaß zu schnell vorbei, weil es nach einem Duell sofort ins Menü zurückgeht. Ein Turniermodus wäre super gewesen.

Harald Fränkel



Die Straßen von San Francisco bieten herrlich halsbrecherische Sprünge. Leider heißt es „Fernsicht ade": Auf unserem Screenshot werden die Probleme beim Bildaufbau von Test Drive 4 deutlich. Die Strecke scheint urplötzlich im Nichts zu enden.

KOMMENTAR

» Himmel, geht das ab. Ein derart schnelles Rennspiel ist mir bisher noch nie unter die Finger gekommen. Okay, Test Drive 4 vermittelt kaum mehr als ein „Weg-da-ihr-Sonntagsfahrer"-Gefühl. Trotzdem oder gerade wegen dieser arcadetypischen Rasanz hat es mir einen Heidenspaß gemacht. Leider wirken die Strecken mit Ausnahme von San Francisco inhaltlich farblos. Wenig zugesagt haben mir die angebotenen Automarken. Und nicht mal verbeulen kann ich die Dinger. Skandalös! «

Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM		
Empfohlen:	P 166, 32 MB RAM, 3Dfx		
Technik:	SVGA, 3DFX/SB, CD-Audio		
Multiplayer:	8 Sp. LAN, Modem, seriell		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	600 MB/220 - 260 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Accolade/Electronic Arts	Veröffentlichung:	Dezember
Grafik: 84%	Sound: 65%	Genre:	Rennspiel

77% Einzelspiel **83%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» **Superschnelles Fun-Rennspiel für Arcade-Fans** «

Journeyman Project 3: Legacy of Time • Grafik-Adventure

ZEITSPRÜNGE



Während der Spielszenen erforschen Sie in einem Zeitreise-Anzug die verschiedenen Locations über das schmale Sichtfenster Ihres Helms.

Bei den Presto Studios tut sich was: Sie feilen mit einer Hingabe sondergleichen an ihrem Journeyman Project und schaffen es tatsächlich, jede neue Episode besser als den Vorgänger werden zu lassen. So machen sich auch im dritten Teil Legacy of Time deutliche Fortschritte im Gameplay bemerkbar.



Noch ahnt Gage Blackwood nicht, welche Rolle die Lehren des Buddha für die Lösung des Rätsels um das Mönchskloster spielen.

Legacy of Time knüpft direkt an Journeyman Project 2: Buried in Time an, ohne die Kenntnis dieses Spiels zwingend vorauszusetzen – ein breit angelegtes Film-Intro führt auch bislang „Unkundige" in die abgefahrene Zeitreise-Story ein: Als Gage Blackwood überwachen Sie die Schließung der Zeitsicherheits-Agentur, nachdem Agent 3 versucht hatte, die Zeitreise-Technologie auch an außerirdische Rassen weiterzugeben. Doch gerade in dem Moment, als alle TSA-Mitarbeiter ihre Zeitreise-Anzüge an den Nagel hängen, kommt die Meldung von einem neuerlichen Riß im Raum-Zeit-Kontinuum, dessen Verursacher Agent 3 war. Gage macht sich auf in die Vergangenheit und stellt fest, daß Agent 3 dem großen Geheimnis um die Zerstörung von Atlantis, El Dorado und Shangri-La auf der Spur ist. Als Sie den Hinweisen nachgehen, sehen Sie sich plötzlich in einen Konflikt mit Aliens verstrickt, der im schlimmsten Fall die Zerstörung der Erde zur Folge haben kann.



Ausgangspunkt von Legacy of Time: die Zeitsicherheitsagentur.

Interaktiver Film?

Wer bereits einen der vorangehenden Journeyman Project-Teile kennt, ahnt schon, was er in Legacy of Time zu erwarten hat: eine epische Story mit abwechslungsreichen Locations, eingebettet in vorgerenderte Grafiken. Sie betrachten die Welt durch das Sichtfenster im Helm Ihres Zeitreise-Anzugs, lediglich in den zahlreichen Filmsequenzen können Sie Gage auch aus der Perspektive eines unbeteiligten Zuschauers beobachten. Innerhalb der Environments bewegen Sie sich per Mausklick in kurzen Kamerafahrten fort und können den Blick an jedem Punkt in alle Richtungen schweifen lassen. Das Benutzer-Interface bietet neben dem üblichen Inventory auch einige ungewöhnliche Features: Am oberen Screenrand haben Sie Zugriff auf die Locations in den unterschiedlichen Zeitzonen. Unten rechts sitzt Ihr ständiger Begleiter Arthur, der Sie mit nützlichen Tips zu den Puzzles versorgt. Daneben können Sie Scans anderer Charaktere ablegen, um zu gegebener Zeit vorübergehend deren Persönlichkeit anzunehmen – Ihre Wahl hat dabei tatsächlich Auswirkungen auf den Spielverlauf, denn je nachdem, als welche Person Sie gerade unterwegs sind, reagieren auch Ihre Gegenüber unterschiedlich auf Sie.

Herbert Aichinger

KOMMENTAR



» Legacy of Time ist kein Hardcore-Adventure und richtet sich primär an die Klientel, die auch an Programmen wie Zork Großinquisitor Gefallen gefunden hat. Die neue Journeyman-Episode bietet gute, kurzweilige Unterhaltung auf hohem technischen Niveau. Lediglich bei der Grafik hätte ich mir ein wenig mehr erwartet – allzuhäufig zerfließen Details zu breiigen Pixelklumpen. «

Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, 4xSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P 166, 32 MB RAM, 4xSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	Multiplayer-Option		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	2.400 MB/68 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Presto/Red Orb	Veröffentlichung:	Januar 1998
Grafik:	78%	Sound: 82%	Genre: Grafic-Adventure

78% Einzelspiel — **- %** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Ansprechende Zeitreise mit Hang zum Film* «



Unter anderem macht der Spieler über einer Lavalandschaft Jagd auf seine Feinde, die in Formationen angreifen.


Endgegner werden aus der Ich-Perspektive bekämpft. Ein netter Versuch der Programmierer, der aber nicht ganz überzeugt.

Blaster! • Action

SILVESTERBOTE

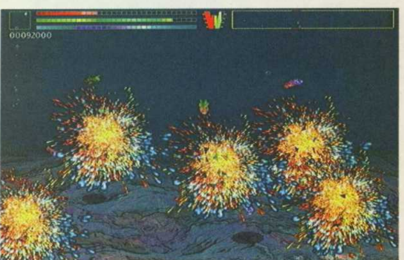
Staun! Raun! Boah! Auch wenn es angesichts der extravaganten, aber hübschen Explosionen so anmuten könnte: Nein, bei Blaster! handelt es sich nicht um einen Silvesterfeuerwerksimulator für schwachbrüstige Rechenknechte, sondern um ein Ballerspiel.

Zugegeben: Etwas merkwürdig sieht es für realtime-lightsourcing-verwöhnte High end-User schon aus, wenn feindliche Gleiter unter dem Motto „Blaster! statt Böller" wie bei Aldi gekaufte pyrotechnische Körper made in China zerplatzen. Die außergewöhnliche Darstellung hat aber Flair. Unter Wasser und in der Luft kämpft sich der Erdenpilot durch 20 Levels, wobei er wenden und sich völlig frei nach links und rechts bewegen kann. Ein Radarschirm zeigt, wo die feindlichen Jäger sind. Unweigerlich fühlen sich Vertreter der frühen Videospiel-Ära an Defender erinnert, das annowasweißichwann die Herzen vieler Actionfans eroberte.

Tempo durch Turbo

Per Turbotaste legt das mit einem Laser bewaffnete Schiff kräftig an Tempo zu. Zerstörte Gegner werfen ab und zu Power-Ups ab, die aufgefangen werden müssen und den Einsatz von Torpedos, Superblitzen oder Smartbombs möglich machen. Wer seine Superwaffen überlegt einsetzt und die Formationsflüge der Feinde beobachtet, kommt nach einiger Übung mit dem kniffligen Schwierigkeitsgrad klar. Bei den Levelbossen wird in eine 3D-Sicht umgeschaltet. Technisch kann Blaster! nicht ganz mit dem ähnlichen The Reap (siehe Seite 96) mithalten, dafür ist die Darstellung übersichtlicher. Dank des Radarschirms gibt es auch keine unfairen Situationen. Bei unserem Test war Blaster! auf Computern mit einer Matrox-Mystique-Grafikkarte nicht zum Laufen zu bewegen. Dieses Problem soll laut Topware bis zum Erscheinen des Spiels im Januar behoben sein.

Harald Fränkel



Fast wie in einer Silvesternacht: Smartbomben blasen mit einem Schlag sämtliche Feindeinheiten vom Bildschirm.

KOMMENTAR

» Blaster! ist ein schnörkelloses Ballerhäppchen, das Suchtcharakter besitzt. Mittlerweile museumsreife Computerspieler (also alle jenseits der 25 Jahre-Grenze) erinnert es unweigerlich an die gute alte Zeit, und entsprechend gerne werden sie in historischen Gefühlen schwelgen. Meiner einer hätte allerdings lieber richtig riesig aufgemotzte Obermotze in der normalen 2D-Umgebung bekämpft, statt zwischen den Levels eine eher halbseidene 3D-Engine erblicken zu müssen. «

Mindestens:	486/100, 8 MB RAM, 2xCD-ROM		
Empfohlen:	P 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM		
Technik:	SVGA/SB, CD-Audio		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	261 MB/44 MB	Preis:	ca. DM 30,-
Hersteller:	Metropolis Software/Topware	Veröffentlichung:	Januar
Grafik: 72%	Sound: 70%	Genre:	2D-Arcade-Shooter

70% Einzelspiel

- % Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Leichte Actionkost zu einem guten Preis* «

Combat Chess

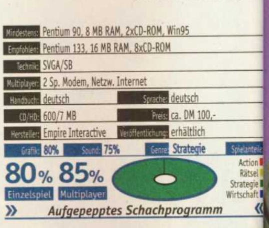
Die letzte Bastion der Menschheit ist dieses Jahr gefallen. Kasparow verlor knapp gegen den Supercomputer Deep Blue.



Das 3D-Spielbrett ist unübersichtlich. Eine 2D-Darstellung kann eingeblendet werden.

Es ist also wirklich kein Problem mehr, einen Schachcomputer zu programmieren, der selbst Großmeister an die Wand spielt. Umso eher stellt sich die Frage, was von einem Schachcomputer für Normalsterbliche erwartet wird. Empire Interactive versucht, hauptsächlich mit unterhaltsamen Animationen den Spieler vor den Computer zu fesseln. Jede der zweimal sechs verschiedenen Figuren bewegt sich und schlägt eine bestimmte gegnerische Figur auf eine spezielle Art. Insgesamt stellen also zweimal 36 selbständig ablaufende Kampfsequenzen das Geschehen dar. Allerdings reicht es, jede einmal gesehen zu haben. Die unübersichtliche 3D-Ansicht wird schließlich gegen das konventionelle 2D-Brett eingetauscht. Übrig bleibt ein regulärer Schachcomputer mit den üblichen Features. Die einzige Besonderheit ist das Lernprogramm für Neulinge und daß der Computer, optional mehr oder weniger häufig, ähnlich wie ein Mensch Leichtsinnsfehler begeht.

Alexander Geltenpoth



Mindestens:	Pentium 90, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, 8xCD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	2 Sp. Modem, Netzw. Internet		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	600/7 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Empire Interactive	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 80%	Sound: 75%	Genre:	Strategie

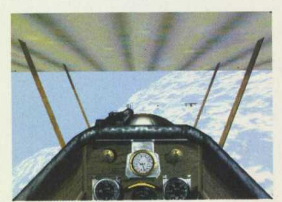
80% Einzelspiel 85% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Aufgepepptes Schachprogramm* «

Flying Corps Gold

Anfang 1997 eroberte Empire mit Flying Corps die Lufthoheit. Die Gold-Edition erweitert die Flugsimulation technologisch und spielerisch.



Neben der noch schnelleren Grafik sind vor allem die Mehrspieler-Optionen interessant.

An der Flieger-Karriere im Ersten Weltkrieg dürfen Sie nun nicht mehr nur anhand der historischen Begebenheiten basteln. Ein Missions-Editor erlaubt die Erstellung eigener Missionen, die auch zu Kampagnen verbunden werden können. Mit der Fokker D-VII und der Spad wird der Spieler-Hangar zudem auf acht Flugzeuge erweitert. Eine verbesserte KI läßt die Gegner in bodennahen Gefechten nicht mehr so leicht abschmieren, und die eigenen Flügelmänner reformieren sich schneller. Die ohnehin bemerkenswerte Software-Engine des Entwicklers Rowan ist um eine Direct 3D- und Glide-Variante erweitert worden. Transparenz-Effekte, 65.000 Farben und 30 Bilder pro Sekunde geben Flying Corps einen noch besseren Look. Dafür sorgt auch eine Überarbeitung der Texturen. Gerade Städte und Dörfer wirken einen Tick realistischer. Freuen dürfen sich Multiplayer-Spieler. Dank Direct Play können spezielle Mehrspieler-Missionen gegen- oder miteinander geflogen werden. Schade, daß nur Besitzer von CH Force FX die Windeinflüsse und Vibrationen zu spüren bekommen. **Christian Müller**

Mindestens:	P 133, 16 MB, 4xCD-ROM		
Empfohlen:	P 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, Win95, 3Dfx		
Technik:	SVGA, Direct 3D, 3DFX/SB, GM/CH Force FX		
Multiplayer:	8 Sp. LAN, 8 Sp. TCP/IP, Modem, seriell		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	633 MB/20-150 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Empire/Koch Media	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 90%	Sound: 70%	Genre:	Flugsimulation

87% Einzelspiel 87% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Gelungenes Technologie-Update* «

The Reap

Fast wie in der Spielhalle darf man sich beim 2D-Shooter The Reap fühlen. Der PC-Besitzer ballert sich eifrigst durch vier Szenarien.



Ka-wumm!!! The Reap zeigt beeindruckende Licht- und Explosionseffekte.

Wieder einmal wird die Welt von Außerirdischen bedroht. Ausnahmsweise übernimmt der Spieler bei The Reap die Rolle eben dieser Fieslinge. Die fremde Intelligenz hat die Erde bislang unbemerkt zur Forschung mißbraucht und den Menschen nur als Laborratte betrachtet. Als der Homo sapiens es wagt, aufzumucken, entschließen sich die grünen Männchen zu einer Radikalkur in Form eines Vernichtungskrieges. Der Spieler steuert seinen Flieger durch vier Szenarien (Antarktis, Unterwasser, Wüste, Stadt), die jeweils aus mindestens zwei Levels bestehen. Es darf auf alles geballert werden, was sich bewegt – Gamepadjüngern beschert dies ein hervorragendes Training für den Muskel zwischen Daumen und Zeigefinger. Herumliegende Power-Ups liefern bessere Waffen, Schildenergie, mehr Tempo oder Extraleben. Die farbenfrohe Grafik glänzt durch tolle Lichteffekte, obwohl keine 3D-Hardware unterstützt wird – alle Achtung! Allerdings leidet bei all dem Gewusel die Übersicht. Weil Angriffe nicht nur von vorne, sondern auch vom linken Bildschirmrand erfolgen, wird's ab und zu unfair.

Harald Fränkel

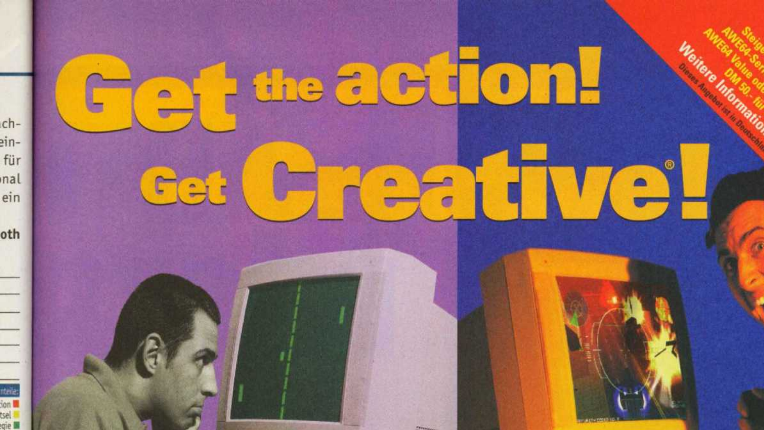


Mindestens:	Pentium 75, 16 MB, 4xCD-ROM, Win95 o. Win NT 4.0		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	2 Spieler an einem PC		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	590 MB/42 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Take 2	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 78%	Sound: 71%	Genre:	Action

72% Einzelspiel 72% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Für Arcadefreaks einen Blick wert* «



Heiße Upgrades für coole PC's

Steigen Sie um auf eine Soundkarte der AWE64-Serie! Beim Kauf einer Sound Blaster AWE64 Value oder AWE64 Gold erhalten Sie bis zu DM 50,- für Ihre alte Soundkarte!

Weitere Informationen: Tel. 089/992 87 15-0

Dieses Angebot ist in Deutschland gültig vom 1.11.97 bis 31.1.98

Action total

Mit unserem breiten Spektrum an erstklassigen Upgrade-Produkten können Sie Ihren PC ganz einfach und zu einem erschwinglichen Preis in ein beeindruckendes Multimedia-Zentrum verwandeln. Erleben Sie Kompatibilität, Höchstleistung und Topqualität aus einer Hand – und werden Sie eines von ca. 50 Millionen Mitgliedern der großen CREATIVE LABS-Familie!



PC-DVD Encore Upgrade Kit

Nehmen Sie teil an der DVD-Spielerevolution, und nutzen Sie heute schon die Technologie von Morgen. Verwandeln Sie Ihr Wohnzimmer in Ihr persönliches Heimkino.



Sound Blaster AWE64 Gold und Value

Die maßstabsetzende Soundkarte in Sachen Preis/Leistungsverhältnis und Kompatibilität, geeignet für mehr Anwendungen als alle anderen heute erhältlichen Soundkarten.



Graphics Blaster Exxtreme

Brauchen Sie was Scharfes? Ergänzen Sie hyperrealistisches Audio mit unserem neuen ultimativen 2D/3D-Grafikboard für unglaubliche Performance, Wirklichkeitstreue und Bildqualität durch das neue Permedia 2-Chipset.



PC Works CSW100

Steigen Sie mit diesem preisgünstigen 3-Kanal-Lautsprechersystem in ein unverfälschtes Hörerlebnis ein!



SoundWorks CSW200

Tauchen Sie ein in die Klangwelten Ihrer Spiele und erleben Sie Spielespaß pur mit diesem hochwertigen und perfekt auf unsere Soundkarten abgestimmten Doppelkammer-Subwoofer-System.



Micro-Works CSW350

Mit diesem Doppelkammer-Subwoofer-System sprengen Sie die Sounddimensionen Ihres PC's. Profi-Lautsprecher für den kompromißlosen HiFi-Genießer.

Heiße Upgrades für coole PC's.





AWE64



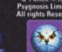
AWE 64 Gold



WWW.SOUNDBLASTER.COM







Creative Labs Feringastraße 6 85774 Unterföhring Info/Hotline 089/957 90 81 Creative Shopping Zone 0130/81 51 01

EXTREME
RUCTION
ONE

ERHÄLTLICH
AB MÄRZ `98

HEDZ
HEAD EXTREME DESTRUCTION ZONE

antastische 3D- Umgebung mit
er 30 Welten (3Dfx & Direct
-Support)

verschiedene Charaktere mit
terschiedlichen Fähigkeiten

Spieler Netzwerk- oder
ernet-Modus

sgeklügeltes noch nie
gewesenes Game Design

www.hedz.com

HASBRO
Interactive

SLAGMAN'S

Der vergessene Gott

Ein schwer bekömmliches Gulasch aus König Arthur, Stonehenge, Leonardo da Vinci und Einstein rührte Epic für Hardcore-Mystiker zusammen.



In einem alten Computer gilt es, magische Zahlen mit Symbolen zueinander in Beziehung zu setzen.

Sie sind Patient einer psychiatrischen Klinik und wollen eine universale Verschwörung aufklären, die sich durch alle Zeitalter zieht. Dank Ihrer Fähigkeit, mit Hilfe von „temporalen Türen" durch die Dimensionen zu reisen, scheinen Sie für diesen Job prädestiniert zu sein. In die schwer nachvollziehbare Story von Der vergessene Gott haben die Designer anscheinend versucht, noch zigmal mehr Mystik hineinzupacken als Umberto Eco in seinen Roman vom Foucaultschen Pendel, und dieses Experiment ging gründlich schief: Als Spieler verliert man sich sehr schnell in dem unübersichtlichen Gewirr aus Symbolen, Denkspielchen, Maschinen und Artefakten und weiß schon bald nicht mehr, welches Ziel man eigentlich genau verfolgt. Fast überflüssig zu erwähnen, daß die kühle Rendergrafik und das Maus-Interface verdammt an Myst erinnern...Nnur jemandem, der Wert darauf legt, sich in surrealistischen Räumlichkeiten von der sonoren Stimme des Sprechers Elmar Gunsch einlullen zu lassen, kann man dieses Grafik-Adventure wirklich empfehlen. **Herbert Aichinger**

Mindestens: P 75, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95
Empfohlen: P 120, 32 MB RAM, 4xCD-ROM
Technik: SVGA/SB
Multiplayer: keine Multiplayeropt.
Handbuch: deutsch | Sprache: deutsch
CD/HD: 31.800 MB/0,8 MB | Preis: ca. DM 80,-
Hersteller: Epic/Bomico | Veröffentlichung: erhältlich
Grafik: 73% | Sound: 70% | Genre: Grafik-Adventure | Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

49% Einzelspiel **– %** Multiplayer

» *Orientierungslosigkeit als Spielprinzip* «

Obsidian

Aus dem erholsamen Campingurlaub, den Lilah und Max in unberührter Natur verbringen wollen, wird leider nichts. Aliens machen ihnen einen Strich durch die Rechnung.



Für einen Myst-Clone geht es in den fünf Welten von Obsidian außergewöhnlich „bewegt" zu.

Mitten im Wald entdecken die beiden Protagonisten einen schnell wachsenden Obsidian, der bereits die Wuchtigkeit eines Bergmassivs erreicht hat. Als Max das geheimnisvolle Phänomen genauer unter die Lupe nehmen will, verschwindet er auf mysteriöse Weise. In der Rolle der Lilah versuchen Sie nun, Licht in die Vorgänge zu bringen und Max wiederzufinden. Dazu betreten Sie den Obsidian und finden sich in einer von fünf surrealen Welten wieder, in denen Sie schon bald nicht mehr wissen, wo oben und unten ist. Obsidian ist zweifellos einer der besseren Myst-Clones – gefilmte Sequenzen von hoher Qualität gehen hier fast nahtlos in phantasievolle Renderwelten über, und statt als Diashow erleben Sie die Umgebung in flüssigen Kamerafahrten. Auch die Machart der Puzzles lehnt sich an Myst an: Meist gilt es, die Funktionalität verzwickter Mechanismen zu ergründen – leider kommt man hier oft nur durch Ausprobieren weiter, aber immerhin hilft am Anfang das mitgelieferte Lösungsheft. Besonderer Leckerbissen des Programms: der esoterische Soundtrack von Thomas Dolby.

Herbert Aichinger

Mindestens: P 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95
Empfohlen: P 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM
Technik: SVGA/SB
Multiplayer: keine Multiplayeropt.
Handbuch: deutsch | Sprache: deutsch
CD/HD: 3.000 MB/20 MB | Preis: ca. DM 80,-
Hersteller: Rocket Science/Bomico | Veröffentlichung: erhältlich
Grafik: 85% | Sound: 75% | Genre: Grafik-Adventure | Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

69% Einzelspiel **– %** Multiplayer

» *Ästhetische Knobelei für Myst-Fans* «

Pilgrim

Ein Point & Click-Adventure als Geschichtsbuch: Spielend erweitern Sie mit Pilgrim Ihr Wissen über das 13. Jahrhundert.



Unterwegs lernen Sie die verschiedene Vertreter der mittelalterlichen Gesellschaft nennen.

Adalard ist im Besitz einer alten koptischen Handschrift, bei der es sich angeblich um das verschollene Johannes-Evangelium handeln soll. Als der greise Herr dem Tode nahe ist, vertraut er seinem Sohn Simon das wertvolle Manuskript an, auf daß er es zu Petrus nach Toulouse bringen solle. Zur selben Zeit macht sich im Auftrag des Papstes Innozenz III. der Inquisitor Diego d'Osma auf, um das Dokument den Heretikern zu entreißen. Pilgrim versetzt Sie nun in die Rolle des unbedarften Simon, der gegen alle Widrigkeiten den letzten Willen seines Vaters erfüllen möchte. Ähnlich wie in Myst klicken Sie sich dabei von Bildschirm zu Bildschirm voran. Unterwegs pflegen Sie Konversation mit typischen Vertretern der mittelalterlichen Gesellschaft und versuchen sich an logischen, aber dennoch oft recht langwierigen Rätseln. Ein ungewöhnliches, aber sehr intuitives Interface, das auf Wunsch auch kleine Lösungstips liefert, sorgt dafür, daß Sie sich sofort im Spiel zurechtfinden. Nebenbei haben Sie Zugriff auf die integrierte Datenbank, die Ihnen leicht verständlich aufbereitete Hintergrundinfos zum 13. Jahrhundert bereitstellt.

Herbert Aichinger

Mindestens: P 75, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win
Empfohlen: P 100, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95
Technik: SVGA/SB
Multiplayer: keine Multiplayeropt.
Handbuch: deutsch | Sprache: deutsch
CD/HD: 1.200 MB/50 MB | Preis: ca. DM 80,-
Hersteller: Infogrames/Bomico | Veröffentlichung: Dezember



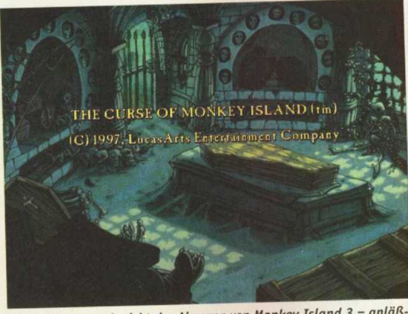
Grafik: 77% | Sound: 65% | Genre: Grafik-Adventure | Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

59 Einzelspiel **– %** Multiplayer

» *Spielerische Geschichtsstunde mit Charme* «



Elaine hat's nicht leicht: Ihr verschmähter Liebhaber, der Geisterpirat LeChuck, läßt nicht locker und macht seinem Nebenbuhler Guybrush Threepwood das Leben zur Hölle.



Nein, dies ist noch nicht der Abspann von Monkey Island 3 – anläßlich des Scheintods von Guybrush Threepwood erlaubten sich die Designer diesen kleinen Scherz mitten im Spiel.

The Curse of Monkey Island • Adventure

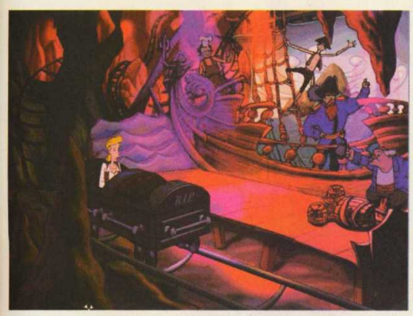
AFFENTHEA

Touché! Mit Degen, Kanonen und jeder Menge Wortwitz feiert der legendäre Möchtegern-Pirat Guybrush Threepwood ein grandioses Comeback! Wenn Sie sich von Zombie-Piraten nicht einschüchtern lassen und hitzigen Duellen der außergewöhnlichen Art gewachsen sind, sollten Sie den Software-Schatz Monkey Island 3 von LucasArts unbedingt heben!

PC-Spielern der ersten Stunde wird es meist ganz warm ums Herz, wenn sich das Gespräch um The Secret of Monkey Island oder LeChuck's Revenge dreht: Die beiden 1990 bzw. 1992 erschienenen ersten Folgen der Piraten-Mär um den jugendlichen Draufgänger Guybrush Threepwood gehören zu DEN Klassikern des Adventure-Genres schlechthin, und ihr Einfluß auf die Point & Click-Abenteuer der folgenden Jahre kann eigentlich gar nicht unterschätzt werden. Nicht nur die ungemein intelligente Machart der Puzzles legte für künftige Produktionen die Meßlatte fest, auch das bereits für Maniac Mansion entwickelte SCUMM-Interface fand in den Adventures anderer Hersteller unzählige Nachahmer. Angesichts eines derart legendären Rufes wurde The Curse of Monkey Island von vielen Fans mit einer gesunden Portion Mißtrauen erwartet, zumal kaum noch Mitglieder des ursprünglichen Designteams an dem Projekt beteiligt waren: Selbst Monkey Island-„Vater" Ron Gilbert hatte LucasArts schon vor längerer Zeit verlassen und widmete seine Arbeitskraft mittlerweile bei Cavedog Entertainment dem Echtzeitstrategie-Knüller Total Annihilation. Die Produktionsleitung für The Curse of Monkey Island übernahmen an seiner Stelle Jonathan Ackley und Larry Ahern, die vorher schon an anderen wichtigen Lucas-Projekten mitgearbeitet hatten. Natürlich bemühten sich die beiden, eine gewisse Kontinuität mit den früheren Threepwood-Epen zu wahren, ohne jedoch neue technische und Gameplay-spezifische Erfahrungen außer acht zu lassen.

Das alte Lied

Wieder einmal ist Elaine Marley in Bedrängnis – ihr hartnäckiger Verehrer, der grimmige Zombie-Pirat LeChuck, läßt sich auch nach dem x-ten Korb nicht abweisen und setzt nun alles daran, sie zu ihrem Glück zu zwingen. Elaine liebt jedoch einzig und allein den jungen, schlaksigen Guybrush. Als dieser eines der hitzigen Wort- und Feu-



Reminiszenz an Monkey Island 2: Der große Showdown zwischen Threepwood und LeChuck findet auf dem Gelände eines Vergnügungsparks statt.



Ein unvorsichtiger Schritt, und Threepwood landet im Magen einer Riesenschlange. Glücklicherweise hat er die Zutaten für ein brechreizförderndes Mittelchen in seinem Inventar.

TER

ergefechte zwischen Elaine und LeChuck belauscht, wird er von dem Geisterpiraten entdeckt und kurzerhand im Laderaum von dessen Schiff gefangengesetzt. Bevor Threepwood die Flucht gelingt, findet er mitten in einer Menge Unrat einen Diamantring – ein hübsches Verlobungsgeschenk für Elaine, denkt sich Guybrush. Was er nicht weiß: Der Ring ist mit einem bösen Fluch belegt, und als Guybrush seiner Geliebten das Schmuckstück an den Finger steckt, verwandelt sie sich blitzschnell in eine goldene Statue. Das wiederum ruft natürlich die Piraten auf den Plan, die die erstarrte Schöne in Windeseile an einen unbekannten Ort verschleppen. Unverzüglich macht sich Threepwood auf, die holde Elaine zu retten, aber um sie wieder zum Leben zu erwecken, benötigt er einen „echten" Diamant-Verlobungsring. Bis unser Held seiner Geliebten das heilbringende Schmuckstück verehren kann, führt ihn eine abenteuerliche Odyssee in sechs Kapiteln auf drei kleine Karibik-Inseln, deren Bewohner sich nur selten auf Anhieb als kooperativ erweisen...

Wer noch die alten Pixelmännchen in 320x 200er Auflösung bei 256 Farben aus LeChuck's Revenge in Erinnerung hat, wird das neue grafische Gesicht von Monkey Island eventuell ein wenig gewöhnungsbedürftig finden: Sämtliche Locations erstrahlen jetzt in SVGA (640x480, immer noch 256 Farben), aus Threepwood ist ein dürrer, langer Lulatsch geworden, und Elaine klimpert mit den Glupschaugen, als ob sie sich die Titelrolle im nächsten Disney-Weihnachtsfilm sichern wollte. Darüber hinaus gibt es ein Wiedersehen mit mehreren alten Bekannten: Die füllige Voodoo-Priesterin ist ebenso dabei wie Stan, der sich diesmal als Versicherungsvertreter verdingt. Der kleine Wally versucht sich mit künstlichem Bart und Armhaken-Attrappe wenig erfolgreich als Pirat, und die vegetarischen Kannibalen huldigen ihrem Vulkangott mit proteinreichen Fleischopfern.

Egal ob man den Grafikstil nun mag oder nicht: Jeder noch so unbedeutende Charakter hat in Monkey Island 3 sein ganz eigenes Profil, und das liegt nicht zuletzt an der hervorragenden Arbeit der Animatoren: Sämtliche Bewegungen wirken natürlich und flüssig wie in einem gut gemachten Zeichentrickfilm. Spar-Animationen, in denen mal ein Auge in einem ansonsten unbewegten Gesicht blinzelt, bekommt man in Monkey Island 3 jedenfalls nicht zu sehen. Eine glückliche Wahl traf man auch bei der Auswahl der Synchronsprecher – die Stimmen passen optimal zu den Figuren auf dem Screen und hauchen den Charakteren erst richtig Leben ein. Neben Floyd gehört Monkey Island 3 damit zu den am besten lokalisierten Adventures, die zur Zeit auf dem Markt sind.

Witz komm raus

Wer skeptisch war, ob The Curse of Monkey Island in Sachen Puzzles und Wortwitz ähnliche Höhen erreichen kann wie die beiden Vorgänger, darf beruhigt sein. Monkey Island 3 knüpft in vieler Hinsicht an alte Tugenden an: So ist auch diesmal die Rätselstruktur wieder nonlinear gestaltet – Sie

VERGLEICH



Unter den Comic-Adventures nimmt The Curse of Monkey Island momentan zweifellos eine Spitzenstellung ein. Technisch bietet allenfalls Baphomets Fluch 2 eine ähnliche Perfektion, wenngleich bei diesem Programm das Verhältnis zwischen Dialogen und Aktion nicht so ausgewogen ist wie im neuen LucasArts-Knüller. Floyd ist Monkey Island wegen seiner zuweilen recht an den Haaren herbeigezogenen Puzzles unterlegen, glänzt aber mit einer ähnlich perfekten deutschen Lokalisierung. Toonstruck und Orion Burger bieten immer noch hervorragende Unterhaltung, sind aber technisch inzwischen nicht mehr ganz taufrisch.

Monkey Island 3	88%
Baphomets Fluch	86%
Floyd	83%
Toonstruck (abgewertet)	83%
Orion Burger	82%

SPÄTE HEIRAT

Im Nachhinein ist man immer wieder erstaunt, welche abstrusen Wege die Monkey Island-Designer einschlugen, um zu einem bestimmten Ziel zu kommen: Bei der reichlich späten Verheiratung einer Dame aus dem Geschlecht derer von Meistersuppe mit ihrer Jugendliebe Charles deGoulasch kommt Guybrush Threepwood unversehens die Rolle des Ehestifters zu.



Mit einem Stemmeisen reißt Guybrush Threepwood die unschönen Bretter ab, mit denen ein zugiges Loch in der Mauer des Hotels vernagelt ist...



...und entfernt anschließend die Nägel, mit denen er einige Zeit vorher deGoulaschs Klappbett auf dem Boden fixiert hat. Das Bett schnappt in die Höhe und...



...schleudert den armen, klapprigen deGoulasch durch das Loch in der Wand hinaus. Mit seinem Bettuch als „Fallschirm" landet deGoulasch in der Familiengruft der Hoteliers-Familie Meistersuppe...



...und fällt seiner ebenfalls schon etwas angegrauten Angebeteten vor die Füße. Nachdem sich die Dame standesgemäß noch etwas geziert hat, kommt es schließlich doch noch zu einer zünftigen Seniorenheirat.



In einer Schatztruhe bewahren Sie alle Items auf, die sich bei Ihren Abenteuern noch als nützlich erweisen könnten. Manche Gegenstände lassen sich hier sogar miteinander kombinieren.

haben die Möglichkeit, in einem gewissen Rahmen die Rätsel in beliebiger Reihenfolge zu lösen. Bleiben Sie an einer Stelle hängen, packen Sie kurzerhand ein anderes Puzzle an – vielleicht kommt Ihnen ja in der Zwischenzeit eine Idee zur Lösung des ersten Problems. Trotz aller Abstrusität bleiben die Puzzles (fast) immer gut nachvollziehbar und sind auch von einem ungeübteren Spieler zu bewältigen. Wer es sich nicht gleich „oberaffig" geben will, kann auch einen leichteren Schwierigkeitsgrad wählen, in dem besonders tückische Puzzles automatisch gelöst werden.

Zuweilen konfrontiert Sie das Programm mit kleinen Action-Einlagen: Sie steuern auf einer isometrischen Seekarte Ihr 3D-Schiffchen gegen unterschiedlich starke Piratenschiffe und dürfen sich gegenseitig saftige Breitseiten einschenken, liefern sich mit einem Friseur-Piraten ein aberwitziges Banjo-Duell und kommen auch wieder in den Genuß der legendären Beleidigungs-Säbelkämpfe. LucasArts hat in diesem Zusammenhang aus früheren Fehlern gelernt: Action-Szenen sind nicht unbedingt im Sinne der meisten Adventure-Freaks, und so hat man in Monkey Island 3 den Schwierigkeitsgrad dieser Abschnitte so niedrig angesetzt, daß sie zwar als nette Abwechslung, aber nicht als echte Herausforderung dienen können.

Point & Click mit Vollgas

Erfreuliches gibt es bei der Steuerung von Monkey Island 3 zu vermelden: Während in LeChuck's Revenge noch das untere Drittel des Bildschirms vom SCUMM-Interface beansprucht wurde, steht jetzt der gesamte Bildschirm für die Spiele-

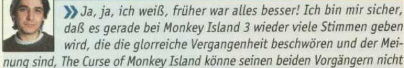


Nach seiner Flucht von LeChucks Schiff gibt der „große Pirat" Guybrush nicht gerade ein sehr heldenhaftes Bild ab.

grafik zur Verfügung. Klicken Sie mit der linken Maustaste einen Hotspot auf dem Screen an, kommt ein Piraten-Taler zum Vorschein, der ähnlich wie seinerzeit in Vollgas verschiedene Möglichkeiten der Interaktion zur Verfügung stellt. Ein Klick mit der rechten Maustaste fördert auf dem Bildschirm eine Schatzkiste zutage, in der Sie Ihre Items aufheben und gegebenenfalls auch miteinander kombinieren können. Noch rationeller und anwenderfreundlicher läßt sich ein Benutzer-Interface kaum umsetzen.

Herbert Aichinge

KOMMENTAR



» Ja, ja, ich weiß, früher war alles besser! Ich bin mir sicher, daß es gerade bei Monkey Island 3 wieder viele Stimmen geben wird, die die glorreiche Vergangenheit beschwören und der Meinung sind, The Curse of Monkey Island könne seinen beiden Vorgängern nicht im geringsten das Wasser reichen. Wer jedoch mit derart festen Vorstellungen an Monkey 3 herangeht, verbaut sich selber den unverkrampften Zugang zu einem der witzigsten und technisch perfektesten Adventures der letzten Zeit. Threepwoods dritter Coup ist eben „anders", und meiner Meinung nach ist es nur zu begrüßen, wenn sich die Designer trotz aller Bezüge zu den beiden Vorgängern nicht mit einem billigen Abklatsch zufriedengaben, sondern Story und Charaktere zeitgemäß weiterentwickelten. „Nachgewachsene" PC-Piraten, die die ersten beiden Monkey Island-Spiele nicht kennen, werden von der dritten Episode sicherlich von Anfang an hellauf begeistert sein. Mißtrauische Veteranen hingegen sollten über ihren Schatten springen und Monkey Island 3 eine faire Chance geben – sie werden reich belohnt! «

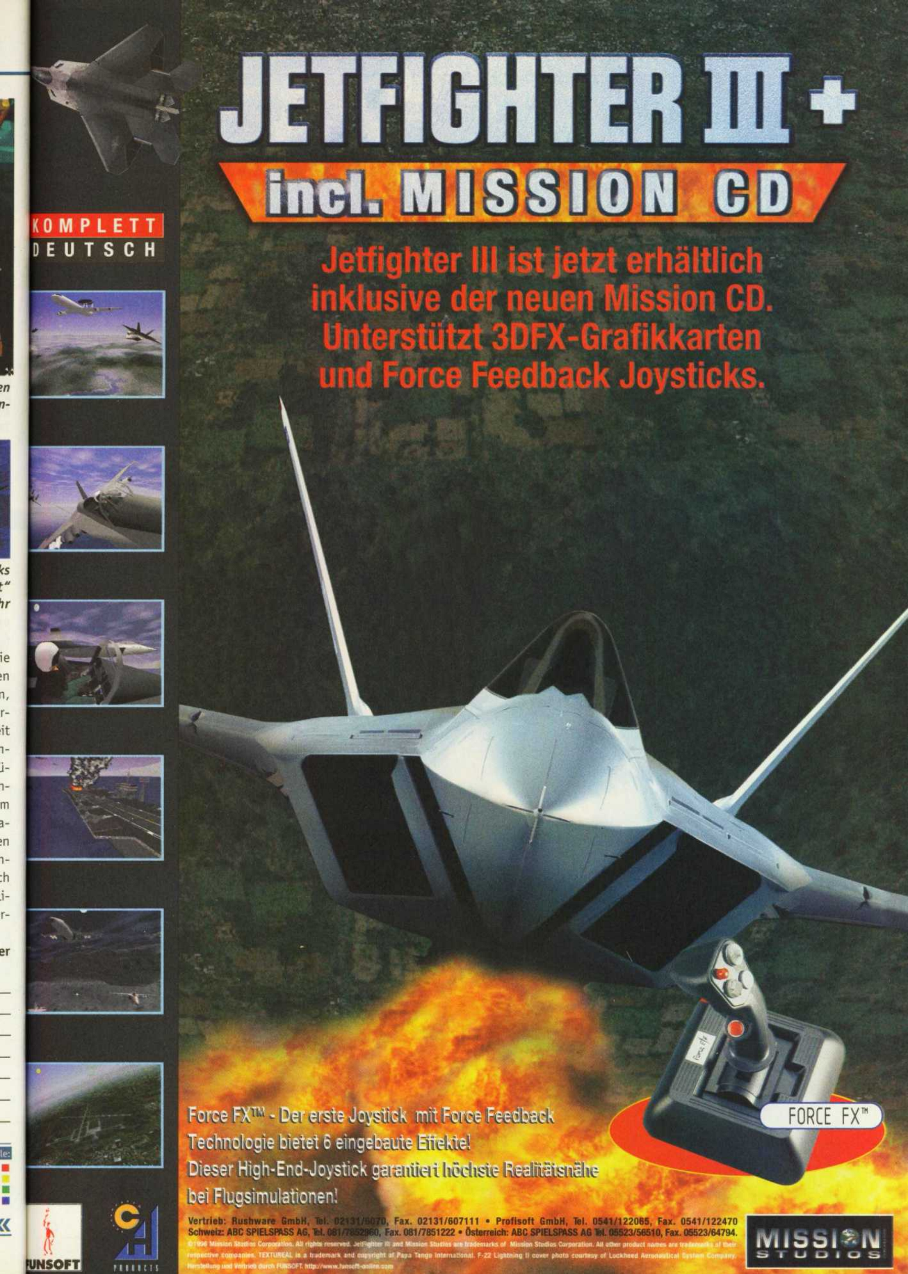
Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	1.100 MB/2 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	LucasArts	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 85%	Sound: 91%	Genre:	Grafik-Adventure

88% Einzelspiel

– % Multiplayer

Spielante
Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» *Ein großartiges Stück Software-Piraterie*

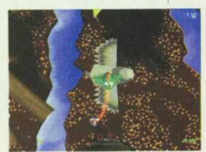

JETFIGHTER III +
incl. MISSION CD
KOMPLETT DEUTSCH
Jetfighter III ist jetzt erhältlich inklusive der neuen Mission CD. Unterstützt 3DFX-Grafikkarten und Force Feedback Joysticks.
Force FX™ - Der erste Joystick mit Force Feedback Technologie bietet 6 eingebaute Effekte! Dieser High-End-Joystick garantiert höchste Realitätsnähe bei Flugsimulationen!
FORCE FX™
Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470
Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS AG Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794.
©1996 Mission Studios Corporation. All rights reserved. JetFighter III and Mission Studios are trademarks of Mission Studios Corporation. All other product names are trademarks of their respective companies. TEXTUREAL is a trademark and copyright of Papa Tango International. F-22 Lightning II cover photo courtesy of Lockheed Aeronautical System Company.
Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT. http://www.funsoft-online.com
FUNSOFT
MISSION STUDIOS

Frogger • Jump&Run

AMPHIBIEN-THEATER

Frogger müßte man sein. Mit seinen 16 Jahren ist das grüne Kerlchen für Froschverhältnisse ein Methusalem, trotzdem hat er immer noch keine einzige Falte. Im Gegenteil: Jetzt kommt er mit frischem Elan zurück. Und der Hüpferling besitzt dank 3Dfx-Support eine glattere Glibberhaut als je zuvor.

Ein ganz so schönes Leben hat Frogger eigentlich doch nicht. Wie bereits bei Segas Spielautomaten des Jahres 1981 lauern auf den possierlichen Gesellen allerlei Gefahren. Der Spieler hat die Aufgabe, seinen Schützling sicher zu dessen Babys zu bringen. Denn diese hocken irgendwo weinerlich herum. Das neue Frogger bietet neben der Originalwelt, bei der es über eine vielbefahrene Straße und einen gefährlichen Fluß geht, acht zusätzliche Szenarien. Diese bestehen wiederum aus mehreren Abschnitten, so daß 35 Levels (plus einem Geheimlevel) bewältigt werden müssen. Und so landet Kermits Verwandter unter anderem im Wilden Westen, wo er durch Bisonherden hoppelt, er muß sein Talent als Schlittschuhläufer beweisen, springt am Himmel von Wolke zu Wolke oder mißbraucht Jets als Reitgelegenheit.



Mit seiner Zunge fängt das possierliche Tierchen Insekten.

Hochleistungsfrosch

Frogger hat in den vergangenen Jahren trainiert und kann nicht nur normal hüpfen, sondern auch zum Hochsprung über Gegner hinweg ansetzen oder höher liegende Plattformen erreichen. Mit seiner Zunge fängt er Insekten, die Punkt- und Zeitboni bringen, aber auch negative Auswirkungen haben können. Per lautem „Quak" ruft er aus der Ferne seine Babys. Diese antworten im besten Fall, so daß Papa grob ausmachen kann, wo sie stecken. Trotz allem fehlt Frogger mit seinem Spring-oder-stirb-Prinzip ein wenig Tiefe, was die Aktionen betrifft – andere gute Jump&Runs sind diesbezüglich abwechslungsreicher. Gefragt sind meist Reaktionsschnelligkeit und Timing. Allerdings mangelt es manchmal etwas an Überblick, wobei außer der Frage „Wo muß ich bitteschön hin?" ein paar unfaire Stellen Kopfzerbrechen bereiten. Hübsch ist die schnelle, bonbonbunte, zoomende und drehbare Grafik mit ihren 3D-Effekten, wenngleich die herumkreuchenden Kreaturen verhältnismäßig detailarm ausgefallen wirken. Dafür sind die Animationen zuckersüß, beispielsweise wenn Frogger beim Quaken seine Resonanzbacken bläht.

Harald Fränkel



In der Maschinenwelt muß Frogger Schalter drücken, um Plattformen in Bewegung zu setzen. Nur so kommt er weiter.

KOMMENTAR

» Keinen Schimmer, was Kinder des Gameboy-Zeitalters mit ihrer überirdisch motorischen Fingerfertigkeit aus Frogger rausholen können, weil sie statt mit der Flasche mit einem Doping-Gamepad hochgepäppelt wurden – für Normalspieler ist das Jump&Run zu schwierig. Damit wird Krötenfrust sprichwörtlich programmiert. Abgesehen davon ist das Amphibien-Revival ein lustiger Zeitvertreib mit putzigen Grafiken, neuen Ideen, aber auch mit dem Charme des Ur-Froschs. «



Beim Splitscreenmodus treten die Frösche zum Wettrennen an. Mit Quakern kann man seinen Gegner kurzfristig lähmen.

Mindestens:	P 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, 3Dfx		
Technik:	SVGA, SB, CD-Audio, 3Dfx optional		
Multiplayer:	4 Sp. LAN, 4 Sp. TCP/IP, 4 Sp. Splitscreen		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	172 MB/17 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Hasbro Interactive	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 85%	Sound: 76%	Genre:	3D-Jump&Run

75% Einzelspiel



75% Multiplayer



Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Für Genre-Profis eine Herausforderung «

Men in Black • Action-Adventure

ABKLATSCH



Bevor Sie tatsächlich zu den Men in Black stoßen, tun Sie als Cop Streifendienst in den Slums von New York.

Falls Sie nach Ihrem Men in Black-Kinobesuch im vergangenen Sommer die Ray Ban-Sonnenbrille nicht mehr von der Nase kriegen und nun planen, die drohende Alien-Invasion vom heimischen PC aus abzuwehren, sollten Sie sich das Ganze vielleicht erst noch einmal durch den Kopf gehen lassen.



Mit etwas ungelenken Sprüngen kann sich James Edwards über die Kisten bis aufs Dach des Gebäudes vorarbeiten.

Men in Black für den PC hat nur am Rande etwas mit dem Kinofilm zu tun: Die Grundzüge der Handlung wurden zwar aufgegriffen, aber entstanden ist daraus etwas völlig Neues. Nach einer Eröffnungssequenz, in der Sie als Cop James Edwards in New York Dienst tun, gelangen Sie ins Hauptquartier der Men in Black, um fortan mit einem Charakter Ihrer Wahl (Agent J, K oder L) die folgenden drei Missionen u. a. in arktischen Gefilden oder am Amazonas zu bestreiten. Etwa 200 Locations müssen Sie dabei von bösem Gesindel reinigen, und dazu stehen Ihnen insgesamt acht verschiedene Waffen zur Verfügung. Geht Ihnen einmal die Munition aus, können Sie sich immer noch schlagend und tretenderweise die Schurken vom Leib halten. Da Sie selbst jedoch auch so manchen Treffer einstecken werden, erweisen sich die in der Gegend verstreuten Health-Packs als unschätzbare Hilfe.



Auch in arktischer Kälte müssen die Herrschaften im dunklen Anzug gegen unerwünschte Außerirdische vorgehen.

Beweg' Dich!

Falls Sie Alone in the Dark, Resident Evil oder Dark Earth kennen, wissen Sie bereits, wie Sie sich das Spielprinzip von Men in Black vorzustellen haben. Sie steuern einen Polygon-Charakter per Tastatur durch vorgerenderte Endzeit-Landschaften, schlagen sich mit Gegnern herum und lösen diverse Puzzles, zu denen Sie u. a. aus herumliegenden Schriftstücken Hinweise entnehmen. Leider reagiert die Steuerung oft zu zäh auf Ihre Eingaben, um bei unfair starkem Gegneraufkommen angemessen handeln zu können. Manchmal bringt man die Schurken zwar dazu, sich gegenseitig abzuknallen, aber das erfordert entweder glückliche Zufälle oder ultrapräzises Timing. Probleme bereiten einem auch immer wieder ungünstige Perspektiven, in denen man quasi „blind" einen Widersacher außerhalb des Bildschirms traktiert. Solche Gameplay-Defizite lassen Sie von Anfang an frustrierend oft scheitern, und die unverhältnismäßig lange Wartezeit beim Laden des letzten Spielstands (selbst bei Vollinstallation mit ca. 300 MB!) zehrt zusätzlich an den Nerven. Glücklicherweise haben die Entwickler bei der klanglichen Untermalung Zurückhaltung geübt und lediglich bei den Waffengeräuschen auf lautstarke Argumente gesetzt.

Herbert Aichinger

KOMMENTAR

» Mit einer präziseren Steuerung, einem besser dosierten Schwierigkeitsgrad und weicheren Animationen hätte Men in Black ein feines Spiel werden können. So wie es jetzt auf den Markt kommt, kann es nur mit den atmosphärischen Hintergrundgrafiken überzeugen. Wenn Sie lediglich ein gutes Action-Adventure suchen und das MiB-Ambiente nicht brauchen, sollten Sie sich nach einem anderen Programm umsehen. «

Mindestens:	P 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	Keine Multiplayer-Option		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	590 MB/4 - 300 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Gigawatt St./Gremlin	Veröffentlichung:	November 1997
Grafik: 70%	Sound: 65%	Genre:	Action-Adventure

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

50% Einzelspiel — **-** Multiplayer

» *Schwarzer Tag fürs Gameplay!* «

Oddworld: Abe's Oddysee • Action-Adventure

FLEISCHWOLF

Wer von uns hat sich noch nicht seine eigenen makabren Gedanken dazu gemacht, was in einer Konservenfabrik insgeheim vor sich gehen könnte?! Für den kleinen Mudokon Abe werden solche Phantasien zur grausigen Realität: Seine gesamte Spezies soll zu schmackhaften Snacks verarbeitet werden.



Der sympathische Mudokon Abe ist ziemlich entsetzt über die neuen Pläne seines Chefs und beschließt, die Rupture Farms um jeden Preis zu verlassen.



Guter Rat ist teuer: Ein unglücklicher Sturz in die Grube, und Abe stirbt einen grausamen Tod in den Klauen des Paramites.



Die Rummsmaschine hält einen unbegrenzten Vorrat an Granaten für Abe bereit.

Bisher war Abe ein recht zufriedener Arbeitnehmer im Fast Food-Eindosungsbetrieb Rupture Farms, und er kostete selber gern ab und zu von den Leckerbissen, die dort aus anderen Lebewesen hergestellt wurden. Als jedoch allmählich die „Rohstoffe" knapp werden und der Rupture-Boß beschließt, seinen Betrieb durch die Verwurstung der Mudokons vor dem Bankrott zu bewahren, wird es Abe ziemlich mulmig. Er setzt alles daran, vom Rupture Farms-Gelände zu fliehen und möglichst viele seiner Artgenossen zu retten. Leider erweist sich dieses Unterfangen als ziemlich schwierig, denn die Rupture Farms sind durch schießwütige Wächter, sensible Bewegungsmelder, Minenfelder und Gehege mit aggressivem Getier bestens gesichert. Nicht zuletzt besteht immer die Gefahr, durch einen unvorsichtigen Schritt in einen der firmeneigenen Fleischhäcksler zu geraten...

Experimentierkasten

Abe's Oddysee verläuft keineswegs linear – Sie haben an vielen Stellen die Möglichkeit, zwischen mehreren Lösungswegen zu wählen. Ein wenig Herumprobieren bleibt Ihnen allerdings nicht erspart, um die raffinierten Mechanismen in den Griff zu kriegen – so manches Mal werden Sie dabei Ihr Leben lassen, aber faireweise gibt Ihnen das Programm stets eine neue Chance. Der liebenswerte Abe kann übrigens weit mehr als nur schleichen, springen, sich verstecken oder Schalter betätigen: Bei Bedarf spricht er auch ein paar elementare Sätze (u. a. wichtig, um Artgenossen zum Mitkommen aufzufordern), furzt, pfeift oder legt einen inbrünstigen Beschwörungsgesang hin. Letzterer gehört zu Abes besten Waffen: Er kann damit von Wächtern mental Besitz ergreifen und sie zu völlig willenlosen Geschöpfen machen. Es ist dann ein leichtes für unseren Helden, die lästigen Aufpasser schnurstracks in ihr Verderben laufen zu lassen. Sie steuern Abe entweder bequem mit der Tastatur oder per Gamepad durch die komplexen, gleichermaßen horizontal und vertikal verlaufenden Levels und dürfen sich dabei an ausgesucht schönen Grafiken erfreuen. Aufgelockert wird das Spielgeschehen immer wieder durch kurze, vorgerenderte Zwischensequenzen, die sich nahtlos ins Gesamtbild einfügen. Ein dezenter Soundtrack und die nett gemachte deutsche Sprachausgabe runden den positiven Eindruck ab.

Herbert Aichinger



Stillgestanden! Abe darf sich nicht rühren, wenn die Strahlen des Bewegungsmelders seinen Körper abtasten.

KOMMENTAR

» Hallo! Folge mir! Wer kann dieser Aufforderung des kleinen Mudokon-Charmebolzens Abe schon widerstehen? Seine angsterfüllte Flucht aus der Fleischfabrik weckt ganz einfach das Mitgefühl des Spielers und motiviert ihn, auch nach mehrmaligem Scheitern noch einen neuen Versuch zu wagen. Technisch gibt es an dem ungewöhnlichen Action-Puzzle-Mix Oddworld: Abe's Oddysee wenig auszusetzen, lediglich beim knackigen Schwierigkeitsgrad hat man vielleicht ein wenig zu hoch gegriffen. «

Mindestens:	P 120, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, DOS		
Empfohlen:	P 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	Keine Multiplayer-Option		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	639 MB/2-225 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	GT Interactive	Veröffentlichung:	Dezember 1997
Grafik: 85%	Sound: 95%	Genre:	Action-Adventure

70% Einzelspiel

90% Multiplayer

Spielanteil: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Innovativer Ausbruchsversuch* «

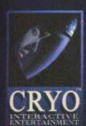
THE 3[RD] MILLENNIUM

CD-ROM für Win95

Ökonomie, Gesellschaft, Wirtschaft und Umwelt im Jahr 2500.

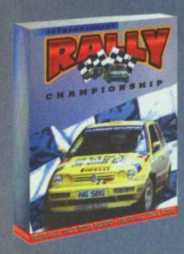
Machen Sie es besser als die Politiker:

Nicht reden, handeln!

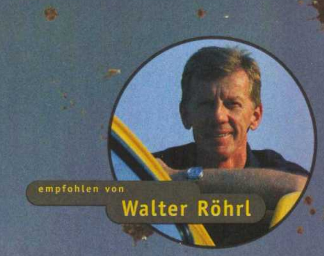


http://www.maxupport.de/cryo
Exklusiv-Vertrieb in Deutschland durch Kingsoft
Tel.: 02408 - 9410
Fax: 02408 - 941644
Hotline Deutschland: 05241 - 953539
cryosupport@maxupport.de





Coole Holo-Box!





9 Rennwagen mit Original-Lizenzen

PC Action

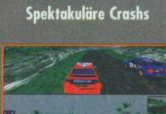
„Dank State-of-the-art-Technik und faszinierender Streckenvielfalt das augenblicklich beste Rally-Rennspiel für den PC."



Spektakuläre Crashs

PC Games

„IRC kann als Simulation gespielt werden, mit allen dazugehörigen Pannen am Fahrzeug, Reparatureinsätzen und Fahrzeugeinstellungen. Es besteht jedoch auch die Möglichkeit, es als actionlastiges Rennspiel zu konfigurien."



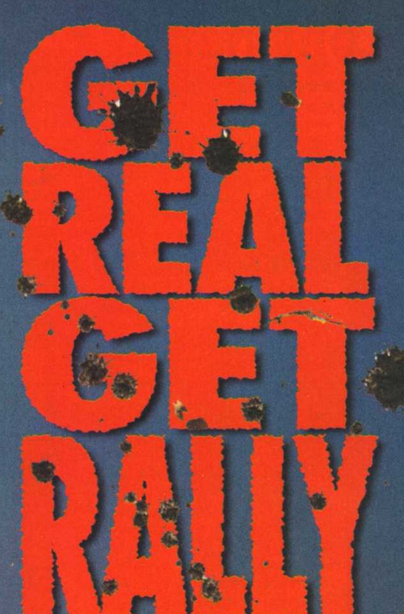
2 Spieler Modus und verbesserte Netzwerk-Option

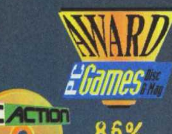
PC Player

„International Rally Championship zeigt, wie spannend und abwechslungsreich diese klassische Form der Querfeldeinfahrt sein kann."

ULTIMATIVER TRACK-EDITOR HANDBREMSEN POWER SLIDES

3D-KARTEN UNTERSTÜTZUNG 16 BIT-FARBE





86%



85%



Europress

The Lost Continent

Als nicht wirklich zum Ausflippern, sondern allemal als nette Flipperalternative erweist sich der 3D Ultra Pinball „The Lost Continent".



Der Flipperspieler leitet die Abenteurer über eine Schlucht.

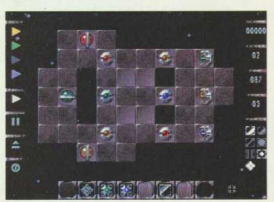
Witzige Idee: Anders als bei anderen Genrevertretern versucht der Spieler bei The Lost Continent einen Flipper nach dem anderen zu bewältigen, um in einer Art Hintergrundgeschichte voranzukommen. Es gilt, eine Abenteurergruppe nach dem Motto „Indiana Jones im Jurassic Park" durch ein saurierverseuchtes Land zu leiten. Sie führen den Buschpiloten Rex Hunter und dessen Forscherkumpel(innen) durch Dickichte, Labyrinthe, lassen sie über Pfähle hopsen und rettet Dschungelschönheiten. Es gilt, an jedem Tisch Aufgaben zu erfüllen, also die richtigen Targets zum richtigen Zeitpunkt zu treffen. Außerdem sorgen Spiele im Spiel für Abwechslung, beispielsweise müssen Robots abgeschossen werden. Wie üblich gibt es Bumper, Rampen, Multiballs und eine Tischrütteloption. Ballphysik und Realitätsnähe sind okay, aber weniger ausgereift als bei Referenzprodukten. Grafisch ist The Lost Continent putzig. Die Animationen der Dinos reichen allerdings nicht für einen Gastauftritt bei Jurassic Park. 15 Tische? Klingt viel, allerdings sind nur drei davon ernst zu nehmen. **Harald Fränkel**

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, Win		
Empfohlen:	P 75, 16 MB RAM, 4xCD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	4 Spieler an einem PC		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	505 MB/75 MB	Preis:	ca. DM 50,-
Hersteller:	Philips/Argonaut	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 88%	Sound: 79%	Genre:	Flipper
68% Einzelspiel	68% Multiplayer	Spielanteile:	Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Interessante Variante probespielen!* «

Beambender

Die österreichischen Blue Lemon Studios wecken wohlige Erinnerungen an alte Kultklassiker vom Schlage eines Oxyd Magnum.



Tücken ohne Ende: Wie erreichen alle Laserstrahlen den richtigen Ausgang?

Der Titel Beambender sagt eigentlich schon alles über das Spielprinzip: Sie plazieren auf einem Spielfeld verschiedene Spiegel, Kristallkugeln, Konverter und eine breite Palette anderer raffinierter Bauteile, um Laserstrahlen unterschiedlicher Farben jeweils zu ihrem richtigen Ausgang zu leiten. Was sich zunächst recht simpel anhört, entpuppt sich schnell als anspruchsvolle Herausforderung an Reaktionsvermögen und Vorstellungskraft. Sie arbeiten nämlich unter gehörigem Zeitdruck, und der sogenannte „Manufacturer" richtet sich bei der Produktion der Bauteile nicht immer nach Ihren momentanen Bedürfnissen. Für entscheidende Überraschungseffekte sorgen ferner die zufällig erscheinenden Smilie-Icons mit ihren positiven oder negativen Auswirkungen. Haben Sie schließlich einen Level gemeistert, erhalten Sie mit einem Codewort Zutritt zum nächsten. Das grafisch recht schlichte Denkspiel Beambender verfügt über eine sehr komfortable Maussteuerung und bietet 16 Audiotracks mit einer Gesamtlänge von fast einer Stunde. Nicht revolutionär, aber unterhaltsam.

Herbert Aichinger

Mindestens:	486DX2/66, 4 MB RAM, 2xCD-ROM, Win 3.11		
Empfohlen:	P 75, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win 95		
Technik:	SVGA/SB, CD-Audio		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	23 MB/5 MB	Preis:	ca. DM 40,-
Hersteller:	Blue Lemon/ Verkosoft	Veröffentlichung:	Dezember
Grafik: 55%	Sound: 63%	Genre:	Denkspiel
59% Einzelspiel	- % Multiplayer	Spielanteile:	Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Bodenständiger Knobelspaß, fairer Preis* «

Boggle

Eventuelle Wortfindungsstörungen können Sie ab sofort am PC beseitigen. Hasbros Gesellschaftsspiel-Umsetzung Boggle hilft dabei.



„Rest" ist bereits abgehakt, gleich folgt „Reste", „Reis", „Reisst" usw. Das bringt Punkte!

Das Grundprinzip der „Ur-Boggles" ist denkbar einfach und wurde 1:1 auf den Computer übertragen. In einem überdimensionierten Würfelbecher werden entweder 4x4 oder 5x5 Buchstabenwürfel durcheinandergeschüttelt. Aus dem entstandenen Buchstabensalat müssen Sie nun unter Zeitdruck Wörter von minimal drei Buchstaben formen. Einzige Bedingung: Die verwendeten Würfel müssen waagrecht, senkrecht oder diagonal nebeneinander liegen. Wer am Ende mehr und längere Wörter gefunden hat, ist der Sieger der Partie. Besonders im Netzwerk macht die Knobelei unbestritten Laune, wer auf ein solches keinen Zugriff hat, muß gegen bis zu vier Computergegner der Kategorien Oberlusche bis Wort-Kasparov antreten. Nicht ganz so spaßig! Wie es sich für eine ambitionierte CD-ROM gehört, finden sich noch zusätzliche Boggle-Variationen mit spannenden Namen wie z. B. „Brunnen-" oder „Weltraum-Boggle" auf dem Silberling, die sich allesamt ziemlich abstrus zocken. Ganz spaßig ist lediglich noch das „Wortduell" für zwei Spieler. Unterm Strich steht eine zwar etwas biedere, aber saubere Brettspiel-Konvertierung zu einem akzeptablen Preis. Für Fans!

Christian Bigge

Mindestens:	P 60, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM		
Technik:	SVGA/SB, CD-Audio		
Multiplayer:	4 Sp. LAN, 4 Sp. TCP/IP, Modem, seriell		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	190 MB/11-75 MB	Preis:	ca. DM 50,-
Hersteller:	Hasbro Interactive	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 55%	Sound: 40%	Genre:	Denkspiel
62% Einzelspiel	67% Multiplayer	Spielanteile:	Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Recht unterhaltsamer Familienspaß* «



Wer morgen dabei sein will, braucht heute ISDN und Internet. Mit FRITZ!Card können Sie nicht nur schnell und kostengünstig ins Internet – sondern auch bequem vom PC aus faxen, Daten übertragen und sogar Anrufe entgegennehmen. FRITZ!Card und Windows bieten zudem die optimale Verbindung zu allen Internet-Providern und sämtlichen Online-Diensten. Zum Surfen, Mailen und Chatten mit maximalem Speed und EASY ISDN.

Ab sofort bringt FRITZ!Card zusätzlich jede Menge Innovationen in der CAPI-Technologie.

NEU! CAPI SoftFax G3, jetzt mit 14.400 Bit/s senden und empfangen auch für MS-Exchange und Winfax Pro.

NEU! CAPI SoftModem v32, für den Blick in die Welt der analogen Mailboxen.

NEU! CAPI SoftCompression X75/V42, der Turbo für die ISDN-Datenübertragung.

Und natürlich gibt es auch weitere neue Features bei FRITZ!32, z.B. Fernabfrage für FRITZ!vox, den ISDN-Anrufbeantworter, ISDN-Monitor, ...

FRITZ!Card kommt jetzt vierfach – für jedes Bussystem: klassisch ISA oder Plug&Play, als PCMCIA fürs Notebook oder ganz neu für den schnellen PCI-Bus.

Jetzt abholbereit im guten Computerfachhandel und bei MediaMarkt, Saturn Hansa, Karstadt, Schadt, Vobis und Brinkmann!

Ausführliche Infos zum Lesen und Vergleichen bei www.avm.de

*Beim Kauf einer FRITZ!Card übernimmt AVM die Anmeldegebühr von 50,- DM und 6 Monate Grundgebühren. Dieses Angebot gilt nur, wenn der Kunde sich gegenüber AVM zu einer Mindestlaufzeit von 12 Monaten verpflichtet. Angebot gültig vom 20.11.97-28.2.98!

isdn

High-Performance ISDN by... AVM

FRITZ! @ AVM Computersysteme Vertriebs GmbH & Co. KG, Alt-Moabit 95, D-10559 Berlin, http://www.avm.de

Heavy Gear • Action

HEAVY METAL

Die Vorstellung, sich in eine wandelnde Konservendose zu zwängen, mag nicht jedermanns Sache sein. Heavy Gear macht PC-Spielern diese seltsame Art der Selbsterfahrung schmackhaft, weil man sich dort schnell wie zuhause fühlt. Und das liegt nicht daran, daß Neulinge im Trainingslager von einer russischen Ausbilderin mit den Worten „Sie können mich Mami nennen" begrüßt werden.

Schau' mir in die Augen, Kleiner: Mit der nützlichen Zoomfunktion kommt einem der Gegner ganz schnell näher...

Per Funkmenü ruft der Pilot des Gears Luftunterstützung. Sekunden später zerblasen Bomber den Feindstützpunkt.

Heavy Gear ist eine actionreiche Simulation, bei der Piloten in riesigen Maschinen sitzen, die wie humanoide Roboter aussehen. Sie dienen in einer Welt der Zukunft als ultimatives Kriegsgerät. Gesteuert werden die bis auf die Zähne bewaffneten Stahlkolosse ähnlich wie Panzer. Heavy Gear spielt im Jahr 6176 auf dem Planeten Terra Nova, einer Kolonie der Erde, die seit vielen Jahren selbständig ist. Auf den Polkappen leben zwei Völker, die sich alles andere als grün sind. In einem Bündniskrieg hatten sie kurze Zeit erfolgreich gegen die terranische Kolonialstreitmacht gekämpft, die die Welt offensichtlich wieder „eingemeinden" wollte. Nach dem historischen Sieg hofften die Bewohner von Terra Nova auf eine Festigung des Zweckfriedens. Leider scheint den beiden Parteien ohne gemeinsamen Feind ziemlich langweilig zu sein, so daß sie erneut aufeinander einprügeln, wobei es um Gebietsansprüche geht. Als Gear-Pilot erlebt der Spieler die Schlachten zwischen den Armeen des Nordens und des Südens mit.

VERGLEICH

Heavy Gear ist derzeit die neue Referenz, was Mech-Simulationen betrifft. Earthsiege 2 und Mechwarrior 2 können mittlerweile technisch nicht mehr mithalten. Und auch am sowieso schwächeren G-Nome hat der Zahn der Zeit genagt. Abzuwarten bleibt, wie sich Mechwarrior 3 und Earthsiege 3 schlagen werden.

Spiel	Wertung
Heavy Gear	85%
Earthsiege 2 (abgewertet)	75%
Mechwarrior 2 (abgewertet)	75%
G-Nome (abgewertet)	64%

Stahlmonster auf Samtpfoten

Zum einen kann der Spieler die Rolle von Senior Ranger Edward Scott übernehmen, der für die Nordwache kämpft. In diesem Fall erzählt Heavy Gear eine epische Geschichte, die mit den erstklassigen Videoszenen sehr lebendig wirkt. Wer einen eigenen Piloten erschaffen will, ist in einem Laufbahn-Modus auf der Jagd nach Orden und Beförderungen. Das ermöglicht ihm mit der Zeit, im-



Bastelstube: Jede Kampfmaschine kann nach Belieben umgebaut werden. Außerdem ist es möglich, neue Gears zu kreieren.

GT Interactive
Expect the unexpected:

Du **siehst**
die Alpha-Wellen der gegnerischen Abwehr.
Du **hörst**
die statische Entladung des Matrix-Transmitters.
Du **riechst** die ozongeschwängerte Luft, von der es nicht mehr viel gibt.
Du **schmeckst** schon den Polymerdampf geschmolzener Core-Einheiten.
Du **spürst** die Gefahr des feindlichen Plasmastrahlers. Deine Strategie entscheidet über **Sieg** oder totale Vernichtung.

GameStar Total Annihilation 88 %

92 %

GOLD PLAYER *****

PC Action Gold MP 90 % SP 86 %

TOTAL ANNIHILATION

USE YOUR SENSES





Büro X

mer mehr Gears steuern zu dürfen. Andererseits bekommt er bei entsprechendem Erfolg Angebote von Eliteeinheiten, bei denen er anheuern kann. Wer es erst einmal vom Neuling ins 2. Regiment „Schwarze Legion der Verdammten" (Süden) oder ins 7. Regiment „Samtpfoten" (Norden) geschafft hat, gehört zu den besten Kriegern des Planeten. Jede Armee besitzt acht Gears, die sich in Geschwindigkeit, Panzerung und Bewaffnung unterscheiden und entsprechend für bestimmte Aufgaben am geeignetsten sind. Die Metallklopse können nicht nur laufen und rennen, sondern auch fahren, Restlichtverstärker einsetzen und Objekte identifizieren. Logischerweise besitzen sie hochentwickelte Gefechtscomputer. Das rund 40 Waffen umfassende Arsenal von Heavy Gear umfaßt MGs, Mörser, Raketen, Laser und andere Mördergeräte. Die gesamte Technik wird im umfangreichen Handbuch bis ins Detail erläutert, was für Freaks eine riesige Fundgrube darstellt.

DER KLEINE UNTERSCHIED

Heavy Gear basiert auf dem gleichnamigen Papierrollenspiel, das hierzulande zwar wenig verbreitet, aber weltweit auf Platz vier der Beliebtheitsskala zu finden ist. Inoffiziell gilt die jetzige PC-Umsetzung als Nachfolger von Mechwarrior 2, weil die selben Macher hinter dem Produkt stecken (die Lizenz für Mechwarrior 3 liegt mittlerweile bei MicroProse). Der Unterschied zwischen Gears (deutsch: „Geräte") und Mechs ist auf den ersten Blick im wahrsten Sinne des Wortes klein, denn die neuen Kampfmaschinen sind erheblich platzsparender gebaut als ihre großen Blechbrüder. Dafür sind sie viel beweglicher. Unter anderem ducken sie sich, beherrschen Sidesteps und können springen, wenn sie mit den entsprechenden Bauteilen ausgerüstet sind. Außerdem sind die Metallmonster in der Lage, herumliegende Handwaffen aufzunehmen. Das ist besonders nützlich, wenn die Munition ausgeht und man sich die Wumme des eben zerschossenen Kontrahenten schnappen kann.



Obwohl der Kodiak der Nordstaaten zehn Tonnen schwer und 5,20 Meter groß ist, zeigt er sich als Bewegungstalent.



Die Gears können ähnlich wie Eishockeytorhüter hin- und hersliden. Nützlich ist dies, um Geschossen auszuweichen.



Die Königscobra ist ein Monster-Gear der Südstaaten. Ein Motor mit 1.055 PS ist nötig, um ihn auf Touren zu bringen.

Die Maschine mit dem „Boing"

Die 3D-Engine hat Schwächen: Stellenweise glaubt der Spieler, in einen schwarzen Abgrund zu fallen, weil die Grafik extrem spät aufgebaut wird. Und warum müssen aufgewirbelter Staub und Rauch quaderförmig sein? Dafür sind die Texturen der bewegten Objekte sehr detailliert. Der Sound mit seinen heroischen Audiotracks ist beeindruckend. Ein sattes „Boing" auf dem linken Kanal macht dem Spieler schnell deutlich, von wo er beschossen wird, der Funkverkehr mit den Wingmen klingt glasklar, realistisch und ist damit äußerst atmosphärefördernd. Im Rahmen von 32 Missionen gilt es, seiner Heimatarmee Vorteile zu verschaffen. Der Spieler ist bei Tag und Nacht, in Wüsten, Städten, Gebirgsketten und Schneelandschaften unterwegs und muß Gefangenenlager identifizieren, verschollene Piloten finden, Transporter eskortieren und vieles mehr. Brillant ist, daß sich Einsatzziele während einer Tour ändern können, was immer wieder für Überraschungsmomente sorgt. Wegen der exakten Anweisungen, einem intelligenten Wegpunkt-System und einem übersichtlichen Radargerät tappt der Spieler nie orientierungslos in der Gegend herum. Im Gefecht werden Beschädigungen der feindlichen Gears farbig markiert, so daß man ihnen ganz gezielt Teile wegpusten kann. Besonders lustig ist es, Maschinen ein Bein abzuschießen, so daß sie hilflos auf den Boden knallen. Lediglich eines können Gear-Piloten nicht: aus ihren beschädigten Maschinen aussteigen und eine andere entern. Das hat Activision jedoch bereits für den zweiten Teil angekündigt.

Harald Fränkel

Auch feindliche Flugzeuge müssen abgeschossen werden.



Brust raus: Erfolgreiche Piloten erhalten Auszeichnungen.

KOMMENTAR

» Nimmt man die etwas kargen Landschaftsgrafiken aus, überzeugt Heavy Gear durch viel Liebe zum Detail. Das beginnt bei den ausgefeilten Missionen und setzt sich bei der packenden Hintergrundgeschichte, den erstklassigen Videos und der umfangreichen „Wir-basteln-uns-heute-eine-feuerspeiende-Blechbüchse"-Option fort. Ich konnte mich im Story-Mode derart mit Ranger Edward Scott identifizieren, daß ich meinen Monitor bösartig angeknurrt habe, wenn mein Alter ego mal wieder blöd angequatscht wurde. Selbst wer das Rollenspieloriginal nicht kennt, findet einen einfachen Zugang zu der PC-Umsetzung. Einsteiger feiern dank der Trainingsmissionen schnelle Erfolge, und Profis erfreuen sich an der Optionsvielfalt, die es ermöglicht, immer wieder neue Finessen zu entdecken. «

Mindestens:	P 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, 3Dfx		
Technik:	SVGA, 3DFX, Direct 3D/SB/Force Feedback		
Multiplayer:	4 Sp. LAN, 8 Sp. TCP/IP, Modem, seriell		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	434 MB/60 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Activision	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 82%	Sound: 90%	Genre:	3D Action

85% Einzelspiel

87% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Wer Mech-Simulationen mag, muß hier zugreifen «

Eine neue Welt. Das Böse überall. Und Du mittendrin.

einzigartige Kombination von Strategie und Rätseln

THE LOGIC FACTORY

neuartige, künstliche Intelligenz

Single- und Multiplayerspiele

DIESES ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL
IST IHR TOR IN DIE WELT DER HELDEN. EINE WELT
AUS MYTHOLOGIE, FANTASIE UND TRÄUMEN.
EIN EWIGER KAMPF - DENN JEDER ZUG IST ÜBERSCHATTET
VOM ULTIMATIVEN BÖSEN, DEM LEVIATHAN.
IM SIEG FINDET DIE SEELE DES HELDEN ERLEUCHTUNG.

LEVIATHAN
THE TONE REBELLION

KOMPLETT DEUTSCH

LEVIATHAN
The Tone Rebellion

Ein Echtzeit-Strategiespiel der besonderen Art. Bauen Sie die Zivilisation der Floater auf und erforschen und entdecken Sie die verlorengegangenen Fähigkeiten der vier verschiedenen Rassen der Floater. Versuchen Sie zusammen mit anderen Spielern, die auch der Computer steuern kann, das Böse — den Leviathan — zu besiegen.

69.-

98 x in Deutschland

http://www.mediamarkt.de



VIDEO • TV • HIFI • COMPUTER • FOTO • CD • TELEKOMMUNIKATION • ELEKTRO

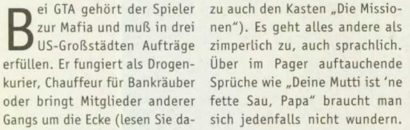


Weg da, hier komm' ich! Wer sich bei GTA an die Verkehrsregeln hält, gewinnt vermutlich nicht mal die goldene Ananas...



Holzkisten wie diese beinhalten nützliche Power-Ups. Deshalb lohnt es sich immer, sie mit dem Auto zusammenzufahren.

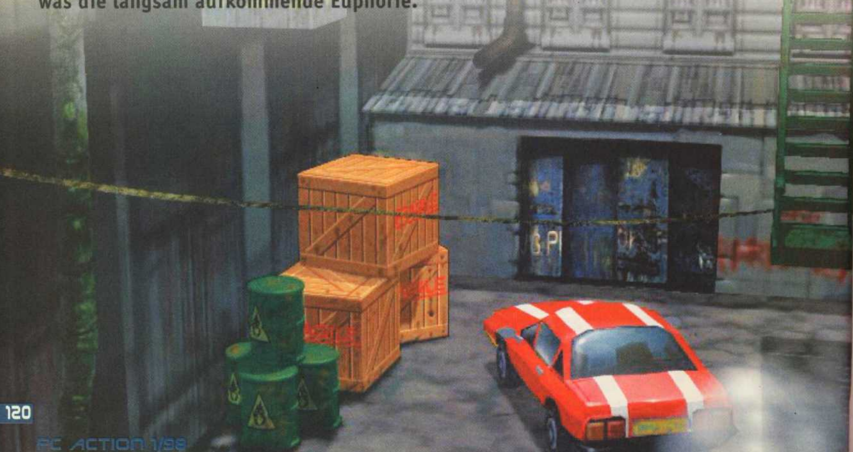
Grand Theft Auto • Action



SIM MAFIA

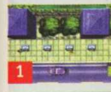
Manchmal sind Spiele seltsam. Nehmen wir das Beispiel Grand Theft Auto: Auf den ersten Blick hat es den Charme eines viereinhalb Monate alten Nußhörnchens. Nach einer Stunde beginnt es, süchtig zu machen. Dann bremsen handwerkliche Schwächen etwas die langsam aufkommende Euphorie.

Bei GTA gehört der Spieler zur Mafia und muß in drei US-Großstädten Aufträge erfüllen. Er fungiert als Drogenkurier, Chauffeur für Bankräuber oder bringt Mitglieder anderer Gangs um die Ecke (lesen Sie dazu auch den Kasten „Die Missionen"). Es geht alles andere als zimperlich zu, auch sprachlich. Über im Pager auftauchende Sprüche wie „Deine Mutti ist 'ne fette Sau, Papa" braucht man sich jedenfalls nicht wundern. Die Programmierer, übrigens die Schöpfer von Lemmings, haben auch fragwürdige Splattereffekte in ihr Werk gepackt. Beispielsweise kann jeder Fußgänger überfahren werden. Na ja, auch ohne diese „Option" wäre die Verbrechersim nicht schlechter geworden. Gespielt wird aus der Vogelperspektive. Pro Stadt gibt es 20 verschiedene Pkws, Motorräder, öffentliche Verkehrsmittel und Laster, die alle gekidnappt werden können, indem der „Held" den Fahrer herauszerrt. Häufig liefert sich der Pixelmafioso auf dem umgerechnet 9000 Kilometer langen Straßennetz unter dem Motto „Platz da, du mit deinem Mazda" Verfolgungsjagden mit der Polizei, was Rennspielelemente ins Spiel integriert. Der böse Bube kann aber auch aussteigen, um die Polente mit Schüssen einzudecken. Wer erwischt wird, wandert in den Knast.



DIE MISSIONEN

Um zu verdeutlichen, wie die Missionen bei GTA etwa ablaufen, an dieser Stelle ein kurzes Beispiel: Zu Beginn des Spiels muß sich der Mini-Mafioso zu bestimmten Telefonzellen begeben, um einen Auftrag zu erhalten (Bild 1). Dort erfährt er, daß er den Polizeichef beseitigen soll. Er hält das nächstbeste schnelle Auto an und zerrt den Fahrer raus (2). Dann sucht er den Weg nach South Nixon Island, um den sprengstoffbeladenen Lkw zu finden. Während eines Auftrages hilft ein vor dem Wagen eingeblendeter Pfeil bei der Orientierung. Daß es bei der rasanten Jagd zu kleineren Unfällen mit Blechschäden kommt, juckt unseren Helden ziemlich wenig, weil es sogar noch Punkte dafür gibt (3). Er muß nur darauf achten, nicht zuviel Schrott zu produzieren, weil er sonst samt Gefährt in die Luft fliegt oder die Polizei auf ihn aufmerksam wird. Ist der Laster erstmal gefunden, gibt es weitere Instruktionen (4). Beim Polizeipräsidium angelangt, steuert der Spieler den explosiven Brummi in Position (5), springt schnell raus und bringt sich vor dem flammenden Inferno in Sicherheit (6). Abschließend gibt's meistens noch eine nette Abschlußbemerkung (in diesem Fall: „Nette Grillparty...") und einen Tip, wie man an den nächsten Verbrecherjob kommt (7).


1

2

3

4

5

6

7

Wie der Unknown Stuntman

In Kisten finden sich Waffen, kugelsichere Westen, Extraleben und andere Power-Ups. Gestohlene Wagen dürfen bei Dealern verscherbelt oder in Autoschiebergaragen mit neuer Lackierung und Nummernschildern versehen werden. Die musikalische Untermalung von GTA ist genial. Für nahezu jedes Fahrzeug gibt es einen charakteristischen Track. Wer sich beispielsweise einen Pickup schnappt, bekommt einen Countrysong der Marke Colt Seavers zu hören. Effekte wie wütende Hupkonzerte sorgen ebenso für Atmosphäre. Die grafische Qualität erinnert dann aber wieder an die Zeiten der Lemminge: ganz niedlich, aber kein Knaller. Die Szenerie wirkt etwas blaß und eintönig. Beim ständigen Hinein- und Hinausgezoome könnte einem nahezu übel werden. Die 3Dfx-Variante sieht einen Schuß attraktiver aus, ein solches optisches Ergebnis liefern aber andere Spiele auch ohne Hardwarebeschleuniger – ein gutes Beispiel hierfür ist Bleifuß Fun.

Spartanisch speichern

Nur zwischen bestimmten Abschnitten ist es möglich, zu speichern – also etwa alle zwei bis drei Stunden („Sorry, Chef, konnte nicht eher zur Arbeit kommen, mußte noch neun Missionen von GTA spielen..."). Die in der Packung liegenden Karten sind bei der Orientierung hilfreich, eine Automap hätte dem Programm aber besser getan. Die vor den Autos eingeblendeten Richtungspfeile erscheinen nämlich nur während eines laufenden Auftrags, und wer sich einzig und allein darauf verläßt, landet schnell in einer Sackgasse. Und später sucht der Spieler sich ab und zu einen Wolf, wenn er in den ausladend großen Szenarien neue Missionen aufspüren möchte. Besonders gruselig wird die ohnehin gewöhnungsbedürftige Steuerung, wenn das Auto wieder hinter einem Gebäude verschwindet und der Spieler sich Röntgenaugen wünscht. Auch die Kollisionsabfrage ist stellenweise fragwürdig. Wer mal wieder am überstehenden Pixel eines Hausecks hängengeblieben ist, weiß, was gemeint ist.

Harald Fränke



Des einen Freund, des anderen Feind: Die rechtschaffenen Herren von der Polizei lassen nicht mit sich spaßen.



Anfangs darf man sich einen Charakter aussuchen. Auswirkungen auf den Spielverlauf hat diese Wahl jedoch nicht.

VERGLEICH

GTA mit anderen Produkten zu vergleichen, fällt schwer, weil es ein derartiges Spielprinzip noch nie gab. Grafisch erinnert es an Bleifuß Fun, wobei aber die technische Umsetzung der Verbrechersim nicht so geglückt erscheint – besonders, was die 3D-Effekte der Grafik betrifft. Dafür ist GTA inhaltlich abwechslungsreicher. Die Ähnlichkeit mit Carmageddon erschöpft sich in der Möglichkeit, durch verkehrswidriges Fahren Punkte zu sammeln.

Grand Theft Auto	*79%*
Bleifuß Fun	*79%*
Carmageddon	*78%*

KOMMENTAR

» Hey Bruder, GTA is' gar nich' uncool. Wennste ers'mal 'n paar Runden gezockt hast, kriegste vom Boß 'n Hauf'n abgefahrener Aufträge. Steckt 'ne Menge drin. So'n knastiges Spielprinzip war jedenfalls noch nich' da. Der Sound is' sogar besser als Jailhouse Rock. Dafür fetzt das Teil optisch nich' so. Die geklauten Karren lassen sich voll übel lenken, und die Saveoption kannste umpusten. Knarren-Otze, Peacemaker-Ede, Messer-Joe und andere ähnlich durchgedrehte Typen fahr'n sicher voll drauf ab. Is' aber nix für kleine Kinners! «

Mindestens:	486/100, 16 MB RAM, 16 NB RAM ROM, 2xCD-ROM		
Empfohlen:	P 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, 3DFX		
Technik:	SVGA, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, 3DFX		
Multiplayer:	SVGA, 3DFX/SB, CD-Audio		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	82 MB/62 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	DMA Design / BMG Interactive	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 75%	Sound: 87%	Genre:	Action/FUN-Rennspiel

79% Einzelspiel — 70% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Für Actionfans mit tiefschwarzem Humor «

WELT

RAUM

ABEN

TEUER



Uprising • Action/Strategie

MITTENDRIN STATT NUR DABEI

Mal ehrlich: Teilzeit-Feldherren, die ihre taktischen Gelüste beim Klassiker Command & Conquer austoben, glänzen eigentlich nicht durch besondere Tapferkeit. Die Einheiten, die sie durch die Gegend hetzen, müssen mangelnde Kompetenzen ihres Chefs jedenfalls selbst ausbaden, während dieser sich nach einer vernichtenden Niederlage lediglich am Bauch kratzt und verärgert die Füße hochlegen kann. Uprising dagegen ist nichts für Warmduscher, hier muß der Boß unter dem Motto „Mittendrin statt nur dabei" noch selbst ran.

PC ACTION GOLD



Ein Wechsel auf den Geschützturm der Zitadelle bietet bei Belagerungen durch den Gegner häufig eine bessere Übersicht.



Infanterieroboter bringen Sprengsätze an der Feindfabrik an.



Der WarCat stürzt sich ins Getümmel (Außenperspektive).

Uprising (deutsch: „Aufstand") ist ein Cocktail aus 3D-Action-Shooter und Echtzeitstrategiespiel. Der PC-Besitzer schlüpft in die Rolle eines futuristischen Rebellenführers, der mit Hilfe von mechanisierten Einheiten dem bösen Imperium ans Leder will. Hauptarbeitsgerät ist ein von der Regierung gemopster WarCat, ein Schwebepanzer. Dieses Gefährt, das aus der Ich-Perspektive gesteuert wird, kann mit bis zu 13 Waffen (Laser, Minen mit Feind-Freund-Erkennung, Raketen, Flammenwerfer etc.) einerseits selbst für Ruhe sorgen und andererseits eine Vielzahl von strategischen Aufgaben übernehmen. Meistens steuert der Spieler bei Uprising seinen schnuckligen WarCat. Zu Beginn des Spiels sucht man sich mit seinem Panzermobil eine Stelle, an der eine Basis errichtet werden kann. Per Knopfdruck ruft der Spieler einen Frachter, der das erste Gebäude – eine Zitadelle – wie eine Fertiggarage vom Himmel wirft. Dieser Turm mit Geschütz, der außerdem kleinere Mengen Treibstoff liefert, ist der Grundstock für den weiteren Ausbau des Stützpunktes und ermöglicht es, rundherum Abwehrstellungen zu errichten.

Kriegerische Katze

Die „Kriegskatze" leitet den Bau von Kraftwerken, Kontrollgebäuden für Killersatelliten, Upgrade-Centern und Fabriken ein und befehligt die in letzteren Gebäuden produzierten Robot-Infanteristen, Panzer, Bomber und Abfangjäger, indem sie diese mitten in die Schlacht beamt (lesen Sie dazu auch den Kasten „Das Benutzerinterface") oder ihnen beispielsweise eine Patrouillenroute zuweist. Außerdem ist der wehrhafte Flitzer in der Lage, Power-Ups (für Reparaturen, Munition, Energie usw.) aufzusammeln. Der Spieler kann die über 30 Missionen wahlweise einzeln starten oder als Kampagne absolvieren. Wird ein Planet vom Imperium befreit, gibt es zur Belohnung Geld, das wieder in die Rüstung gesteckt werden darf. Zwar kommen im Lauf der Zeit keine neuen Einheiten und Gebäude dazu, das Kriegsgerät wird dank

VERGLEICH

Uprising beweist im Gegensatz zu Virus, was eine Mischung aus 3D-Actionspiel und Echtzeitstrategical bieten kann, wenn man ein erstklassiges Benutzerinterface mit ansprechender Technik kombiniert und nicht alleine durch eine geniale Idee glänzt. Armored Fist 2 bietet durch die Möglichkeit, bis zu 24 Panzer im Wechsel zu steuern, zwar ebenfalls taktische Elemente, dafür existiert kein Strategiemodus im herkömmlichen Sinn.

Uprising	89%
Armored Fist 2	83%
Virus	59%

DAS BENUTZERINTERFACE

Meistens steuert der Spieler bei Uprising seinen schnuckligen WarCat, der schon für sich eine wirkungsvolle Kampfeinheit ist und mit unterschiedlichen Waffen ausgerüstet sein kann. Zu Beginn des Spiels sucht man sich mit seinem Panzermobil eine Stelle, an der eine Basis errichtet werden kann. Per Knopfdruck ruft der Spieler einen Frachter, der das erste Gebäude – eine Zitadelle – wie eine Fertiggarage vom Himmel wirft. Dieser Turm mit Geschütz, der außerdem kleinere Mengen Treibstoff liefert, ist der Grundstock für den weiteren Ausbau des Stützpunktes und ermöglicht es, rundherum Abwehrstellungen zu errichten. Über ein Satellitentool (Bild 1) wählt der wackere Rebellenkrieger weitere Gebäude, die ebenfalls recht unsanft abgeworfen werden (Bild 2). Kommt es zu Gefechten, muß der WarCat nicht unbedingt direkt eingreifen, sondern kann wie einst Napoleon von einem nahegelegenen Hügel seine Truppeneinheiten delegieren, indem er ein Gebäude oder Fahrzeug in die Zielerfassung nimmt und dem Feind eine Einheit nach Wahl auf den Hals hetzt (Bild 3). Bei Belagerungen der eigenen Zitadelle ist es möglich, in den Geschützturm des alles überragenden Häuschens zu wechseln, um dem Imperium von oben einzuheizen. Nicht zuletzt muß der Spieler mit dem oft knappen Treibstoff haushalten.







***1** Das Satellitentool ist ein wichtiges Werkzeug. Es zeigt eine Übersichtskarte (links oben) und ermöglicht per Knopfdruck den Bau von Gebäuden (links unten). Es besitzt ein Verkaufs- und Reparaturtool (rechts oben) und gewährt Einblicke in den Zustand der eigenen Basen samt Treibstoffvorrat („Bunker Information"). Sogar der Schwebepanzer läßt sich per Minicockpit (rechts unten) steuern.*
***2** Hat der Spieler gewählt, wie die Basis ausgestattet sein soll, werden die gewünschten Gebäude herbeigeschafft. **3** Um ein Feindgebäude zu zerstören, visiert man es vom Panzer aus an und ruft per Knopfdruck eine Einheit. In unserem Beispiel attackiert ein Bomber eine bereits brennende Zitadelle.*

höherer sogenannter Tech-Level aber immer moderner und schlagkräftiger. Vor dem Antritt einer Mission können gegen Kohle auch Spione geschickt werden. Die Einsatzgebiete sind unterschiedlich, reichen von Lava- über Eis- bis zu Wüstenwelten. Es gibt die üblichen Mach-alles-nieder-Aufträge, der Rebellenchef muß Konvois stoppen, eine bestimmte Menge von Treibstoff sammeln oder Kraftwerke in den Himmel pusten. Der Schwierigkeitsgrad wird ab der mittleren Stufe verhältnismäßig hoch. Spieler können aber jede Mission an ihre Bedürfnissen anpassen, indem sie an den Voreinstellungen herumschrauben.

Fliegende Trümmer

Grafisch gehört Uprising zur Oberklasse, selbst wenn auch unter 3Dfx nahegelegene Hügel etwas eckig wirken und weit entfernte Objekte sehr abrupt aus dem Nebel brechen. Die Explosionen mit Rauch und fliegenden Trümmern sind eine Augenweide. Und wenn ein Bomber zu heroischen Klängen den Himmel entlangdröhnt, ertappt sich der Spieler fast dabei, wie er vor dem PC-Monitor den Kopf einzieht.

Harald Fränkel



Eine der besonders kniffligen Missionen: Der Spieler muß auf einer Eiswelt imperiale Konvois stoppen.

KOMMENTAR

» Ich bin kein Freund von keyboardlastigen Spielen, die einem Knoten in den Fingern bescheren und für die Lektüre des Handbuches ein Studium der Geisteswissenschaften voraussetzen. Die Benutzerführung von Uprising aber überzeugt, weil sie logisch ist. Außerdem braucht der Spieler nur einen Bruchteil der rund 50 Tastaturbefehle regelmäßig, kann vieles per Mausklick in Menüs erledigen und auf drei superbe Trainingsmissionen zurückgreifen. Uprising ist hektisch und stressig, allerdings auf packende Art und Weise. Richtig störend ist nur eines: Der Kampagnemodus verliert an Anziehungskraft, weil es keine Videosequenzen zwischen den Missionen gibt, die die interessante Hintergrundstory mit mehr Atmosphäre vorantreiben. Reine Textbriefings sind ein wenig langweilig. Trotzdem: Die innovative und spitzenmäßig umgesetzte Kombination aus Echtzeitstrategie und 3D-Action ist ein PCA-Gold wert. «

Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, 2x CD-ROM		
Empfohlen:	P 166, 32 MB RAM, 4x CD-ROM, 3Dfx		
Technik:	SVGA, 3DFX/SB, CD-Audio		
Multiplayer:	4 Sp. LAN, 4 Sp. TCP/IP, Modem, seriell		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	239 MB/100 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	3DO/Ubi Soft	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: 85% Sound: 90% Genre: 3D-Action/Strategie

89% Einzelspiel **92%** Multiplayer



Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Bombig: C&C aus der Ich-Perspektive* «

Civ 2 Fantastic Worlds

Kaum ein Spiel hat so viele Lorbeeren eingeheimst wie Civilization 2. Mit Fantastic Worlds bekommt der Klassiker Nachschub.



Neue Terrainformen, Monster und Entwicklungen gehören natürlich zu jedem Szenario. Hier ein paar Goblins von Midgard.

Civilization 2 gilt seit langem als Vorbild für den gesamten Strategiebereich. Obwohl die Weltensimulation schon die ersten Jährchen auf dem Buckel hat, gehört sie auch heute noch zu den besten Spielen im Genre. Gerade in puncto Langzeitmotivation ist Civilization ungeschlagen. Custom-Game und enthaltener Editor haben bisher für ewigen Nachschub gesorgt. Stellt sich nur die Frage, was ein Szenario-Zusatzpaket hier noch bieten kann? Schließlich lassen sich Szenarien auch selbst erstellen und werden im Internet in großer Zahl kostenlos angeboten. Außer neuen Videos zu den Herolden enthält Fantastic Worlds von MicroProse knapp 20 neue Szenarien zu Hintergründen wie Mars, Dinosauriern, X-COM, Jules Verne, Atlantis und Eis-Planet. Wer keinen Internetanschluß besitzt und sich nicht mit der komplexen Materie der Szenarioerstellung befassen will, findet hier sicherlich neuen Spielspaß.

Alexander Geltenpoth

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, Double-Speed-CD-ROM, Maus		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB, CD Audio		
Multiplayer:	4 Sp. Hotseat		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	145 MB/85 MB	Preis:	ca. DM 30,-
Hersteller:	MicroProse	Veröffentlichung:	bereits erhältlich
Grafik: 70%	Sound: 71%	Genre:	Strategie

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

65% Einzelspiel **60%** Multiplayer

» Knapp 20 Szenarien von MicroProse selbst «

NHL Open Ice

Nachdem wir Midways Basketball-Prügelei NBA Hangtime bereits den Korb gegeben haben, wagt man sich jetzt auf das dünne Eis.



Der arme Patrick Roy. Gegen derart aufgeblasene Zeitgenossen tritt er sonst höchst selten an.

Vorsicht, Midway! Hier kann man gehörig ausrutschen, und das geht selten ohne Blessuren ab. Genau wie bei den Baketballern bitten Sie jeweils nur zwei Spieler einer Mannschaft ins Stadion, immerhin können Sie Ihre Kufencracks aus den nicht mehr ganz aktuellen NHL-Kadern rekrutieren. Auf dem Eis geraten Sie dann bei 2 gegen 2 ganz schön ins Schwitzen. Ganz Spielhallen-typisch wird gecheckt, geglitten und geschossen, bis das Joypad qualmt. Ergebnisse in zweistelliger Höhe sind an der Tagesordnung, ein taktisches Spiel nicht möglich. Zahlreiche Power-Ups und Special Moves führen zu exotischen Spezialschlägen oder temporären Superkräften. Das Ganze hat zwar mit Eishockey wenig zu tun, würde aber vielleicht sogar Spaß machen, wenn die grottenschlechte Pixelgrafik Licht ins extrem schnelle Gehacke bringen könnte. Die kaum vorhandene Menüsteuerung über Tastatur verpaßt Open Ice endgültig den finalen Bodycheck. Warum brauche ich eigentlich Windows 95, wenn noch nicht einmal die Maus unterstützt wird? Aber wen interessiert das jetzt noch...

Christian Bigge

Mindestens:	P 75, 8 MB RAM, 2xCD-Rom, Win95		
Empfohlen:	P 120, 16 MB RAM, 4xCD-ROM		
Technik:	VGA, SVGA (320x400)/SB		
Multiplayer:	4 Sp./PC		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	55 MB/19 MB	Preis:	ca. DM 70,-
Hersteller:	Midway/GT Interact.	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 35%	Sound: 38%	Genre:	Sportspiel

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

33% Einzelspiel **35%** Multiplayer

» Fast zu schlecht, um wahr zu sein. Spielverweis! «

World Wide Rally

Bei so viel konzentriertem Dilettantismus, wie ihn World Wide Rally bietet, könnte einem glatt vor Schreck der Bleifuß abfallen.



Das Motto bei World Wide Rally: Wer am besten rempelt, gewinnt.

Das einzige, was World Wide Rally mit guten Genrevertretern gemeinsam hat, ist das Drumherum: 15 Strecken, acht Autos, Tuningoption, Übungsmodus, Einzelrennen und Meisterschaft. Die Wagen lassen sich steuern wie ein betrunkener Elch bei einem Test mit der A-Klasse, und die grobe Grafik wirkt selbst auf einem Pentium 200 flüssig wie ein Mund voll Staub. Anscheinend fanden die Programmierer nicht mal digitale Zuschauer, die sich diese Tragödie antun wollten, deshalb plazierten sie bedruckte Pappaufsteller am Streckenrand, die nicht mal so tun, als seien sie lebendig. Gesehen haben muß man die Helme, die der Computerfan beim Einstellen der Schwierigkeitsstufe erblickt, weil sie so schön ostereierförmig sind. Immerhin sind die Computergegner freundlich, wenn der Spieler zu weit zurückfällt. Wer beim Start 20 Sekunden wartet und dann losrast, holt das Feld in der nächsten Kurve wieder ein, als hätte es geparkt. Ist man drin im Getümmel, gibt es dafür kaum ein Entrinnen.

Harald Fränkel

Mindestens:	486 DX4/100, 12 MB RAM, 2xCD-ROM		
Empfohlen:	P 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	4 Sp. LAN, Modem, seriell		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch/englisch
CD/HD:	130 MB/2 MB	Preis:	ca. DM 30,-
Hersteller:	Digital Dreams/DVD	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 32%	Sound: 45%	Genre:	Rennspiel

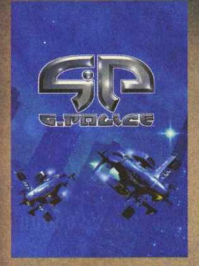
Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

10% Einzelspiel **10%** Multiplayer

» Gnade! Denn sie wußten nicht, was sie tun... «

„Das Jahr 2097 wird nicht spurlos an Ihnen vorübergehen."
Commander Horton, G.POLICE




G.POLICE


PC CD ROM


PSYGNOSIS

Sie sind Jeff Slater. Ihre Waffe: ein bis an die Zähne aufgerüstetes Havoc Gunship. Ihre Aufgabe: Erfüllen Sie über 35 Missionen mit unterschiedlichen Aufgabenstellungen. Die gewaltigen Stadtkuppeln des Jupitermondes Callisto sind der Schauplatz für eines der außergewöhnlichsten Spiele aller Zeiten – G.Police. Erhältlich für PC und SONY PlayStation. Das ist kein Science-fiction. Das ist Ihre Zukunft!


PlayStation
TM
IT'S NOT A GAME



Neben der Kathedrale liegt der Eingang zur Demon Crypt. Allerdings benötigt man erst die Karte aus dem Nest, um sie zu öffnen.



Verglichen mit diesen „Arch Lichs" war Diablo ein harmloses, kleines Teufelchen. Die Geister sind gegen jede Form von Magie immun.

Hellfire • Action-Rollenspiel

KRYPTISCH

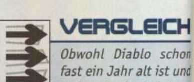
Mit Diablo brach vor knapp einem Jahr auf den heimischen PCs die Hölle los. Selbst heute zocken noch zahlreiche Spieler im BattleNet und treten zusammen gegen den Höllenfürsten an. Die große Euphorie hat mittlerweile etwas nachgelassen, und Diablo 2 soll erst Ende 1998 erscheinen. Bis dahin will die Mission-CD Hellfire die Zeit verkürzen.

Nachdem alle Abenteurer im Einspielermodus die 16 Levels durchstanden und Diablo vermutlich schon mehrfach besiegt haben, fragt man sich, worin eine neue Herausforderung bestehen kann. Schließlich war der Höllenfürst mit seinen Schergen ein würdiger Gegner. In Hellfire verunstaltet ein widerliches Nest die Oberfläche des altbekannten Dorfs. Neue, insektenartige Monstren und Dämonen lauern in dem Festering Nest, das von der Gestaltung her leicht an die bereits bekannten Caves erinnert. Anstelle der Lava verunzieren schlammige Seen die vier Levels des Nests. Nach deren Abschluß darf man in die Demon Crypt vordringen, deren Eingang sich in der Nähe der Kathedrale am Friedhof befindet. Parallel dazu wurde die Demon Crypt gestaltet. Sie ähnelt den ersten vier Stockwerken des regulären Diablos, wurde aber noch etwas aufpoliert und mit leuchtender Lava geschmückt. Auch dort gibt es neue Monster zu bestaunen und zwei Endgegner zu vernichten. Die acht neuen Dungeons sind aber in keinster Weise mit den bisherigen verknüpft. Allerdings wurde der Schwierigkeitsgrad sehr genau angepaßt. Das Nest wird den Kammerjägern ähnlich schwer fallen wie die letzten Cave- bzw. ersten Höllen-Levels. Schon allein deswegen muß der neue Charakter erst in der Kathedrale gegen Butcher und Konsorten antreten. Die Demon Crypt stellt ganz neue Anforderungen an den Helden. Ohne enormes zusätzliches Training wird man nicht tiefer als in das zweite Untergeschoß vordringen.

Neuerungen

Der alte Charakter kann zwar in die acht neuen Levels übernommen werden, verliert dabei aber alle Gegenstände. In Hellfire läßt sich dafür der Schwierigkeitsgrad in drei Stufen, nämlich Normal, Nightmare und Hell festlegen, was ansonsten nur im Mehrspielermodus von Diablo funktionierte. An

VERGLEICH



Obwohl Diablo schon fast ein Jahr alt ist und Softwareschmieden erfolgreiche Konzepte gerne aufgreifen, gibt es immer noch kein vergleichbares Spiel. Abgesehen von einigen wenigen Rollenspielmerkmalen wie Wahl und Entwicklung des Charakters ist Diablo ein reinrassiges Action-Spiel. Was Rollenspiele wie Wizardry oder selbst Ultima 8 einem Diablo an Spieltiefe voraus haben, macht Blizzard auch mit nach heutigen Maßstäben wunderschöner Grafik und tollen Effekten wett. Inhaltlich ähnlich ist momentan bestenfalls Mageslayer, dessen Qualitäten in Bezug auf die Spielbarkeit und Technik aber weit hinter Diablo zurückstehen müssen.

Spiel	Wertung
Diablo – Hellfire	85%
Ultima 8	83%
Wizardy Gold	80%
Mageslayer	59%



Das Nest erinnert leicht an die „Caves". Gerade in so einer extrem finsteren Umgebung kommt der „Search"-Zauber zum Einsatz.



Zumindest optisch machen die beiden Endgegner der Demon Crypt einen guten Eindruck.



Der Immolations-Zauber ist eine eindrucksvolle Waffe gegen viele Feinde gleichzeitig.

den alten Missionen wurde nichts geändert, d. h. die ersten 16 Levels und ihre Quests können neben den acht neuen gespielt werden. Auch nach dreimaligem Durchspielen fand sich in den neuen Dungeons aber nur eine einzige richtige Quest! Priester, Schmied und Hexe schließlich geben zu den neuen Abenteuern des Helden keinen Kommentar ab. War Diablo hinsichtlich der Story schon mehr als mager, verkommt Hellfire zum reinen Hack'n'Slay. Wirklich neu und interessant hingegen ist natürlich die Figur des Mönches und die Zaubersprüche.

Trotzdem ist klar ersichtlich, daß auch am Konzept weiter gefeilt wurde. Erinnern Sie sich an endlose Fußmärsche von der Hexe zum kleinen Jungen am anderen Ende des Dorfes? In Hellfire bewegt sich der Charakter in der Oberwelt optional mit doppelter Geschwindigkeit. Größtes Manko von Hellfire: Der Mehrspielermodus von Diablo ist nicht aktiviert. Man wird also niemals mit einer Gruppe in die Demon Crypt steigen oder eine gemischte Truppe aus Jägerin, Mönch, Krieger und Zauberer antreffen.

Alexander Geltenpoth

KOMMENTAR

» Ein neuer Held, acht neue Levels und sechs neue Zaubersprüche reichen aus, um einen Großteil der alten Faszination wiederherzustellen. Aber es gibt auch einige Kritikpunkte: Es ist nicht weiter schlimm, daß man sämtliche Gegenstände verliert, wenn der bestehende Diablo-Charakter übernommen wird. Vermutlich will sowieso jeder mit dem Mönch spielen. Doch die acht neuen Levels bieten fast keine Quests. Die altbekannten Personen im Dorf werden überhaupt nicht einbezogen! Das schlimmste ist allerdings, daß Hellfire keinen Mehrspielermodus unterstützt. Es ist also nicht möglich, mit dem Mönch im Internet zu wildern. Hellfire bietet somit wieder längeren Spielspaß, dank des neuen Charakters auch mit den alten Levels. Im Vergleich zu Diablo ist es aber, von wenigen Verbesserungen abgesehen, eben doch nur eine Mission-CD. «

MEHR ZAUBERBÜCHER

Wie viele in Diablo feststellen mußten, war es unmöglich, einige Zauber zu erlernen. Nur durch Spruchrollen und Zauberstäbe ließen sich mächtige Sprüche wie Nova oder Apocalypse einsetzen. In Hellfire können Sie Bücher zu diesen wirkungsvollen Zaubern finden. Außerdem gibt es eine ganze Reihe neuer Zaubersprüche, die zum fünften Zirkel gehören:



Immolation:
Während sich bei Nova ein Ring aus Blitzen ausbreitet, verschießt Immolation Feuerbälle in alle Richtungen.



Warp:
Mit diesem Zauberspruch teleportiert man sich zur nächsten Treppe! Dort können noch riesige Monstermassen lauern.



Reflect:
Dieser Zauber schützt den Helden und soll angeblich sogar angreifende Monster mit ihren eigenen Waffen verletzen.



Berserk:
Durch diesen Zauber konzentriert sich der Held stärker auf seine Fähigkeiten als Krieger und schlägt härter zu.



Ring of Fire:
Ein Kreis aus Flammen baut sich um den Zauberer auf. Achtung! Durch diesen Zauber schließt man sich selbst ein.



Lightning Wall:
Ähnlich wie die schon bekannte Feuerwand lassen sich mit der Blitzwand feuerresistente Monster verletzen.



Search:
Sämtliche Gegenstände am Boden werden von einer Aura umgeben. Praktisch, um Ringe und Amulette zu suchen.

DER NEUE CHARAKTER

Neben Krieger, Zauberer und Bogenschützen stellt Blizzard mit dem Mönch in Hellfire einen neuen Charakter zur Auswahl. Allerdings darf man sich darunter keinen europäischen Ordensbruder mit Kutte und Kordel vorstellen. Vielmehr ist er an die fernöstliche Variante der Shaolin angelehnt. Es ist daher nicht verwunderlich, daß seine Stärke im waffenlosen Kampf und Umgang mit dem Stock liegen. In den anderen Nahkampfwaffen ist er nur so gut wie die Bogenschützen, und mit Fernwaffen erreicht er die Fertigkeiten des Kriegers. Der Mönch ist jedoch auch in den übersinnlichen Fähigkeiten bewandert. Zwar kann er dem Magier nicht das Wasser reichen, aber zumindest liegt es durchaus in seiner Macht, jeden Zauberspruch zu erlernen. Wie die anderen drei Helden besitzt auch der Mönch eine Spezialfähigkeit, die bis ins Detail dem neuen Zauberspruch Search gleicht.







Mindestens:	Pentium 60, 8 MB RAM, 2xCD-ROM
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM
Technik:	SVGA/SB
Multiplayer:	Keine Multiplayeroption
Handbuch:	deutsch
Sprache:	englisch
CD/HD:	145 MB/150 MB
Preis:	ca. DM 35,-
Hersteller:	Blizzard/Sierra
Veröffentlichung:	bereits erhältlich
Grafik:	90%
Sound:	85%
Genre:	Action-Rollenspiel

84% Einzelspiel — - % Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» **Für Diablo-Fans eine lohnenswerte Investition** «

Netstorm • Echtzeitstrategie

HURRIKAN

Ein großes Angebot macht wählerisch. Warum sollte sich jemand für das x-te Echtzeitstrategiespiel interessieren, wenn das Original trotz technischer Neuerungen immer noch besser ist? Eins ist klar: Das Genre braucht neue, innovative Ideen, und die bietet Netstorm in Hülle und Fülle.



Unser Priester bereitet die Opferzeremonie vor. Diese Mission ist also gewonnen. Das Geysir rechts ist schon komplett ausgebeutet.

Die Bevölkerung von Nimbus verehrt die Kräfte der Luft, nämlich Wind, Donner und Regen. Kein Wunder, denn ganz Nimbus besteht aus fliegenden Inseln, die im Sturm treiben. Drei verschiedene Reiche liegen seit längerem miteinander im Religionskrieg. Wenn die Inseln zweier Völker einander zu nahe kommen, versuchen die Priester mit ihren magischen Kräften den Untergang der Feinde zu beschwören. Ziel ist es dabei, den gegnerischen Priester zu opfern. Ohne Priester kann der Feind den Krieg nicht gewinnen und muß aufgeben.

Vom Winde verweht

Energie für ihre Zaubersprüche ziehen die Priester aus sogenannten Geysiren. Verschiedene Einheiten können die wertvolle Ressource zum eigenen Tempel transportieren, wodurch sie global verfügbar wird. Verbraucht wird dieser magische Stoff durch den Bau neuer Gebäude. In Netstorm ist es



Die Verbindeung zum Internetserver funktioniert automatisch.

nicht möglich, riesige Panzerarmeen herzustellen und auf seine Gegner zu hetzen. Vielmehr arbeitet man sich mit stationären Geschützen langsam zu seinem Gegner vor. Dafür lassen sich zwischen den Inseln aus kleinen Brückenteilen, die an die Bauklötze von Tetris erinnern, Verbindungen zu Geysiren und dem feindlichen Festland errichten. Die Brücken brechen nach einiger Zeit automatisch zusammen, es sei denn, ein Gebäude kann nur darüber erreicht werden. Inseln und Brücken gehören immer einem bestimmten Spieler. Es ist somit möglich, den Gegner komplett mit Brücken zu umschließen und einzusperren.



Die Steintürme bewahren den Tempel noch eine Zeitlang vor den Blitzen der Donnergeschütze. Rettung bringt aber nur ein Gegenangriff.

Brücken sind nämlich keine Ziele, d. h. Geschütze feuern nicht auf Brücken. Da der Brückenbau außer Zeit nichts kostet, hat selbst ein stark benachteiligter Spieler noch Chancen auf den Sieg.

Variation

Alle Gebäude unterscheiden sich in den Punkten Schußweite, Feuerfrequenz, Schaden, mögliche Schußrichtungen und benötigte Ressourcen. Um ein Gebäude zu errichten, muß es in Reichweite einer Energiequelle liegen. Auch hier wird wieder in Wind-, Donner- und Regenenergie unterschieden. Durch dieses eigenwillige Grundprinzip spielt sich Netstorm anders als alle vergleichbaren Spiele im Genre. Durch den Brückenbau ist es relativ actionlastig, aber trotzdem strategisch anspruchsvoll.

Alexander Geltenpoth

KOMMENTAR

» Frisches Blut für das Genre! Einfache Handhabung, gleich drei Kampagnen und zahllose Einheiten zeichnen Netstorm aus. Die absolute Krönung ist jedoch der Mehrspielermodus über das Internet. Gesammelte Erfahrungen werden gespeichert und stehen im nächsten Match zur Verfügung. Fans konventioneller Echtzeitstrategie sollten sich einen Kauf jedoch genau überlegen. «

Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P 166, 32 MB RAM, 2xCD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	8 Sp. LAN, 8 Sp. TCP/IP, Modem, seriell		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	220 MB/20 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Activision	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 74%	Sound: 76%	Genre:	Echtzeitstrategie

80% Einzelspiel

90% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Eigenwillige, aber gelungene Innovation im Genre «



PC Power, 94%



PC Joker, 86%



PowerPlay, 88%



PC Action, 92%



GameStar, 90%



PC Player, 5 Sterne



PC Games, 93%

Während Lords of the Realms 2 lediglich ein technologisches Update des Vorgängers ohne großartige neue Features ist, flossen die kreativen Energien von Impressions bereits in den wirklichen Nachfolger. Das Resultat kann sich sehen lassen: Lords of Magic verspricht hohe Wiederspielbarkeit und enorme Langzeitmotivation.

Lords of Magic • Strategie

ADEL VERPFLICHTET

Die Welt Urak wurde viele Zeitalter von den gegensätzlichen Elementen Feuer, Erde, Wasser, Luft, Chaos, Ordnung, Leben und Tod in Harmonie und Einklang gehalten. Sicherlich gab es kleinere Konflikte, aber die allgemeine Ordnung und Balance wurde dadurch nicht gestört. Der Gott des Todes hat seinen Diener Balkoth mit einem mächtigen Artefakt ausgestattet. Durch ein Bündnis mit den Kräften des Chaos erreichten diese beiden Elemente eine Vorherrschaft in Urak, mit dem Ziel, das ganze Land zu unterwerfen und die Bevölkerung der guten Rassen zu versklaven. Damit bricht die Zeit der Helden an, die alle versuchen, Balkoth zu stoppen. Zu Beginn wird der Hauptcharakter ausgesucht: Krieger, Zauberer und Dieb stehen zur Auswahl. Anschließend muß man sich noch für ein Element und die zugehörige Rasse entscheiden. Elfen unterstützen das Leben, Zwerge die Erde, Menschen die Ordnung... Die Rolle von Balkoth und seiner Todesmagie kann erst übernommen werden, wenn das Spiel einmal gewonnen wurde.



In der Bücherei werden neue Zaubersprüche erforscht.

Aufbruch

Eine kleine Gruppe – Magier, Nah- und Fernkämpfer und der eigene Held – soll das ursprüngliche Reich zu neuer Blüte führen. Allerdings hat die Bevölkerung wenig Vertrauen zu den Abenteurern, ein paar stichfeste Beweise ihrer Zuverlässigkeit müssen also her. Seit kurzem ist der Tempel von Feinden besetzt. Wird er befreit, unterstützt sofort die nahegelegene Stadt die eigenen Bestrebungen. Jetzt lassen sich neue Truppen ausheben, Untertanen zur Arbeit einteilen, Zaubersprüche erforschen und magische Wesen beschwören. Eine ausgebaute und befestigte Stadt stellt die Basis zukünftiger Unternehmungen dar und produziert bei richtiger Einstellung ausreichende Mengen der vier Ressourcen Kristalle, Ruhm, Bier und Gold. Nachdem auch das



Die acht Elemente und deren Helden werden gleich am Anfang des Spiels optisch vorgestellt. Hier sehen Sie die acht Krieger.



Zu Gebäuden und Einheiten lassen sich Fenster mit kurzen Erklärungen öffnen. Das Spiel enthält zudem eine Art Tutorial.

VERGLEICH

Besonders die dreidimensionale Karte und generell die gelungene Optik zeichnen Lords of Magic gegenüber dem Hauptrivalen Heroes of Might & Magic aus, dessen Grafik eher an Comics erinnert. Durch den Echtzeitkampf kommt auch sehr viel mehr Bewegung und Spannung ins Spiel als beim vergleichsweise trägen und langatmigen Master of Magic. Features wie die Entwicklung neuer Zaubersprüche oder Erfahrung von Einheiten fehlen beim Vorgänger Lords of the Realm 2, dessen Schwerpunkt stärker auf der wirtschaftlichen Komponente liegt.

Lords of Magic	*87%*
Heroes of Might & Magic	*81%*
Master of Magic	*78%*
Lords of the Realm 2	*74%*

umliegende Gebiet gesichert ist, wird es Zeit, einen schlagkräftigen Trupp in die Ferne zu entsenden, um die eigenen Ressourcen zu mehren, Erfahrungen zu sammeln und natürlich die Gegner zu besiegen. Auf der Karte bewegen sich sonst nur die Armeen der sieben anderen Herrscher. Mit den Expansionsbestrebungen kommt es bald zu den ersten Konflikten.

Die Würfel sind gefallen

Sobald zwei Armeen aufeinandertreffen und die diplomatischen Mittel versagt haben, kommt es zum Echtzeitkampf. Die nötige Sequenz wird eingeladen, die Zeit angehalten. Im Endeffekt ist die Schlacht doch rundenbasiert, denn mit einem einfachen Druck auf die Leertaste wird das Geschehen eingefroren, aber es lassen sich trotzdem noch Befehle erteilen. Das Terrain ist vorgefertigt, allerdings bestehen einige verschiedene Vorlagen, so daß die Kampfsequenz nicht eintönig wird. Wer nicht selbst den Oberbefehl übernehmen will, kann sich auch einfach das Resultat der Schlacht präsentieren lassen. Allerdings wird nicht gezeigt, wie es zu diesem Ausgang kommt, sondern der Computer berechnet einfach nur die Verluste.

Höhen & Tiefen

Der große Vorteil von Lords of Magic ist die hervorragende Grafik. Stufenlos gehen Berge in Hochebenen über, werden von Tälern durchschnitten und schließlich vom Meer umrandet. Zahllose Städte, Dörfer, Höhlen, Statuen, Tempel, Schreine und Hütten gestalten nicht nur die Karte interessanter, sondern werden auch von den Helden untersucht. Einmal erkundete Abschnitte bleiben sichtbar, werden aber verdunkelt, sobald sie nicht mehr eingesehen werden. Der Sichtradius ist meist größer, als in einem Zug marschiert werden könnte. Es bleibt also in jedem Fall ein bißchen Reaktionszeit. Die Gegner können überall auf der Karte lauern und plötzlich losschlagen, wodurch mehr Spannung und Risikobereitschaft in das Spiel mit einfließen. Obwohl es in Lords of Magic zahlreiche Features und Optionen gibt, ist die Steuerung ganz einfach gehalten. Eine Anleitung ist eigentlich nicht unbedingt erforderlich, da sich Lords of Magic in fast allen Fällen selbst erklärt. Einziges Manko sind die Wartezeiten zwischen den Runden. Eine Multiplayer-Option ist zwar enthalten, aber ein Zug dauert doch ein paar Minuten, die alle anderen Mitspieler warten müßten.

Alexander Geltenpoth

KOMMENTAR

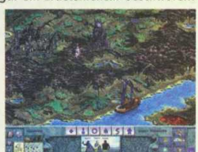
» So mag ich ein Fantasy-Strategiespiel: Helden und normale Truppen sammeln Erfahrungen und Schätze, lernen neue Zauber und zeigen in den Echtzeitkämpfen, was in ihnen steckt. Stadtverwaltung, Forschung, Diplomatie, Handel und das Ausheben neuer Truppen sorgen für eine gelungene Abwechslung. Dazu ein faszinierender und durchdachter Hintergrund, der atmosphärisch vorbildlich in Szene gesetzt wurde. Nachdem man mit allen acht Rassen und drei Helden das Spiel bestanden hat, bieten Editor und Multiplayer-Option für Wochen Spielspaß. Selbst wenn Fantasy nicht gerade Ihr bevorzugter Spielhintergrund ist, sollten Sie bei Lords of Magic eine Ausnahme machen.



Gegen diese Übermacht der Krieger der Erde haben die beiden Elfen keine Chance. Die Zwerge haben sogar ein Erdelementar beschworen.



Marktplatz, Tempel, Magistrat und Taverne gehören in jede Stadt.



Stadt und Tempel von Balkoth sehen schön schaurig aus.

DER EDITOR

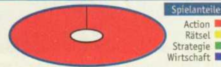


Fließende Höhenunterschiede im Spiel und trotzdem ein Editor, um eigene Karten zu entwerfen? Das gab es noch nie. Der Editor ist dabei sogar noch kinderleicht zu bedienen. Mit wenigen Mausklicks formen sich Berge und Täler, Wälder, Gras, Wüsten und Lavamassen überziehen das Land. Anschließend werden nur noch die Städte und Dörfer gesetzt, Verliese, Statuen und sonstige Abenteuerspielplätze eingebaut und anschließend noch die Karte mit ein paar ungewöhnlichen Landmarken verziert. Schon eignet sich das Ganze für ausgewogene Multiplayer-Spiele oder eine besondere Herausforderung im Einzelspielermodus.

Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM		
Empfohlen:	P 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	4 Sp. LAN, 4 Sp. TCP/IP		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	450 MB/150 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Impressions/Sierra	Veröffentlichung:	Januar 1998

Grafik: 86% | Sound: 87% | Genre: Strategie

87% Einzelspiel | **86%** Multiplayer



Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Ein bezauberndes Hexenwerk mit Klassikerpotential «

Die Große Schlacht von Napoleon in Rußland

Der kleine Korse auf Frankreichs Thron hat Europa nach seinem Belieben umgestaltet. Im Krieg gegen den russischen Bären mußte er jedoch eine schmähliche Niederlage hinnehmen.



Die Franzosen versuchen die Festung auf dem Hügel unter hohen Verlusten zu stürmen.

In diesem Teil der Serie „Die Große Schlacht um..." werden die einzelnen Schlachten des Feldzugs gegen Rußland behandelt und nachgestellt. Napoleon in Rußland behandelt in 21 Szenarien den Zug der französischen Streitmacht bis nach Moskau und die Flucht der letzten Überlebenden zurück. Wie gewohnt wird das Thema mit enormer strategischer Tiefe angegangen. Die Steuerung ist dabei ähnlich kompliziert wie der Inhalt. Mehr als zwei Dutzend Icons zwingen den Spieler, die 80 Seiten lange Anleitung aufmerksam zu studieren. In jeweils zwei Zoomstufen läßt sich das Schlachtfeld in 2D und 3D darstellen. Die klassische 2D-Ansicht ist zwar übersichtlich, aber wenig anschaulich. Das Gegenteil trifft auf die 3D-Grafik zu. Schließlich verschreckt die martialische Hintergrundmusik auch noch die restlichen interessierten Durchschnittsspieler und überläßt Hardcore-Generälen und Historikern das Feld.

Alexander Geltenpoth

Mindestens:	P 60, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	2 Sp. LAN, 2 Sp. TCP/IP, Modem, E-Mail		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	550 MB/170 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Empire/TalonSoft	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 52%	Sound: 56%	Genre:	Strategie

52% Einzelspiel **57%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Nur für Hardcore-Strategen und Historiker «

Dogday

Ein Hund als Revoluzzer: In der Rolle eines Vierbeiners lehnen Sie sich gegen das totalitäre Terrorregime des mächtigen Chegga auf.



Für einen Hund geht man in Dogday recht „menschlichen" Vergnügungen nach.

Cheggas übereifrige Polizeischnüffler lauern überall: Ein falscher Schritt, und schon sitzt man im Gefängnis, um wenig später ganz von der Bildfläche zu verschwinden. Als armer Hund in einer trostlosen Welt ist es nun Ihre Aufgabe, sich möglichst geschickt an Cheggas Schergen vorbeizumogeln und insgeheim Kontakt zu der Dissidenten-Organisation KATZ aufzunehmen. Sie erleben das tierische Geschehen aus der First Person-Perspektive und durchstreifen auf Mausklick in kurzen Kamerafahrten düstere, gerenderte Straßenfluchten. Unterwegs versuchen Sie, weitgehend logische Puzzles zu lösen, und sehen sich u. a. gezwungen, in der Spielhalle eine antiquierte Runde „Dog Invaders" einzulegen. Die durchaus stimmungsvolle Grafik ist für heutige Standards zumindest im Vollbildmodus ein wenig zu grob geraten, und längere Ladezeiten bringen den Spielfluß leider des öfteren ins Stocken. Nichts auszusetzen gibt es am Interface, in dem Sie per Maus-Drag & Drop Gegenstände aus dem Inventory am linken Bildschirmrand auf die Spielfläche ziehen. Als nette, aber doch relativ überflüssige Dreingabe werden vermutlich die meisten User die Option empfinden, den Spielverlauf als „Film" abzuspeichern. **Herbert Aichinger**

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	Keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	650 MB/37 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Eyst/Bomico	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 69%	Sound: 65%	Genre:	Adventure

68% Einzelspiel **- %** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Solide, aber unspektakuläre Hundstage «

Eastern Front

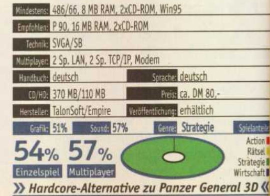
Im Osten nichts Neues. TalonSoft veröffentlicht mit Eastern Front ein weiteres Hex-Strategiespiel. Als Hintergrund dient die Offensive der deutschen Wehrmacht gegen Rußland.



Die Grafikengine und Hintergründe entsprechen der „Große Schlacht um..."-Serie.

Das Spiel unterteilt sich in acht Kampagnen, die vom Erstschlag bis zum Rückzug der deutschen Truppen in Rußland reichen. Dabei können die einzelnen Schlachten wahlweise auf Divisions-, Regiments-, Corps-, Bataillons- oder Brigadeebene verfolgt werden. Sie dürfen sich sogar explizit entscheiden, welche historische Einheit Sie in die Schlacht führen. Eastern Front besitzt eine halbwegs intuitive Steuerung, aber das Handbuch muß doch zu Rate gezogen werden. Die 2D- und 3D-Perspektiven können in drei Stufen gezoomt werden. Selbst auf größeren Schlachtfeldern geht so die Übersicht nicht verloren. Qualitativ ist die Grafik nicht mehr akzeptabel. Einheiten und Hintergründe hätten schöner gezeichnet und Feuergefechte realistischer animiert werden können. Das Spiel geht sehr ins Detail der einzelnen Schlachten und wird übermäßig kompliziert. Damit ist Eastern Front nur Genrefreaks anzuraten, die anderen Strategieliebhaber sind mit Panzer General 3D besser bedient.

Alexander Geltenpoth



Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	2 Sp. LAN, 2 Sp. TCP/IP, Modem		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	370 MB/110 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	TalonSoft/Empire	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 51%	Sound: 57%	Genre:	Strategie

54% Einzelspiel **57%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Hardcore-Alternative zu Panzer General 3D «

☎ 0180/522 5300

Mo-Fr 7-19 h, Sa 9-13 h: 0831/57 51 57

Telefax: 0831 / 57 51 555
Internet: http:\\www.gameit.de
email: Info@gameit.de
T-Online: ★Gameit#
✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice

Alle am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell in der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen die schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

*Preise Stand 13.11.97 - * = noch nicht verfügbar am 13.11.*
N = Neu im Programm P = Preisänderung H = Hit, Supertitel

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt. Kosten wie in D.



Game It!

Titel des Monats Dezember:
F22 ADF*
74,95

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Titel	Preis
Age of Empire	79,95
Baphomets Fluch 2	69,95
Baphomets Fluch 1+2	79,95
Blade Runner*	77,95
I-War	69,95
Jedi Knights	74,95
Lands of Lore 2	69,95
Perry Rhodan	69,95
Resident Evil	69,95
Star Fleet Academy	69,95

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

Titel	Preis
3 Skulls of the Toltecs	29,95
7th Guest & 11th Hour	24,95
1942 Pacific Air War	24,95
1944 Across the Rhine	24,95
Aces of the Deep	19,95
Airlines	19,95
Albion	29,95
Alone in the Dark 1	19,95
Anstoss1&World Cup Ed.	22,95

Star Wars Video
Teil 1, 2, 3 je 34,95
Triologie + the making of 79,95

Titel	Preis
Betrayal at Krondor	19,95
Bing	29,95
Bioforge	29,95
Bleifuss 1	22,95
Bundesliga Man. Hatt	29,95
Bundesliga Man. Pro	19,95
Burning Steel 4	27,95
Caesar 1	19,95
Capitalism Classic	24,96
Christoph Kolumbus	19,95
Comanche	22,95
Conquest of New World	24,95
Creature Shock	12,95
Cyberia 2	22,95
Steel Panthers	24,95
Steel Panthers 2	24,95
Stonekeep	24,95
Super EF 2000	29,95
Talisman	19,95
Syndicate Wars Classic	29,95
Teamchef	19,95
The Dig	29,95
Thunderhawk 2	19,95
Tie Fighter	29,95
Tilt	19,95
Time Commando Classic	29,95
Toonstruck	19,95
Top Gun	24,95
Transport Tyc+World Ed.	24,95
Ultima 8 Classic	29,95
Under a Killing Moon	24,95
US Navy Fighters 97 Cl.	29,95
Virtual Karts	24,95
Virtual Pool	24,95
Vollgas	22,95
Warcraft	24,95
Warcraft 2	29,95
Warhammer	27,95
Warwind	24,95
Werewolf	22,95
Wing Commander 3	29,95
Winter Supersports	19,95
Wizardry 7	17,95
Woodruff	19,95
Worms	24,95
X-Com	24,95
X-Wing + Mission	22,95
Yatzee*	19,95
Z	19,95
Z Levels*	29,95
Zork: Nemesis	29,95

Kundenservice groß geschrieben:
1. Bestellen Sie per Servicenummer 0180 /522 53 00
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter ⇨☎
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit wieder ändern

Titel	Preis
Deadlock	29,95
Der Planer	19,95
Der Planer Total 1+2	24,95
Der Reeder	19,95
Descent	24,95
Descent 2	24,95
Destruction Derby	24,95
Die Fugger 2	19,95
Discworld	24,95
Down in the Dumps	29,95
Dune	12,95
Earthsiege 1	19,95
Earthsiege 2 Classic	29,95
Earthworm Jim	19,95
Eishockey Manager	19,95
Evocation	24,95
F-22 Classic*	29,95
Fallen Haven	24,95
Fantasy General	27,95
Fatal Racing	22,95
FIFA Soccer 96 Classic	29,95
Flight of the Amazon Q	19,95
Gene Machine	19,95
Goal*	12,95
Goblins 1+2	19,95
Gobblins 3	19,95
Golden Gate Killer	19,95
Grand Prix Manager	24,95
Grand Prix Manager 2	24,95
Harpoon Classic 97*	24,95
Holmes II Classic	29,95
Indiana Jones 3+4	22,95
King's Quest 6	19,95
King's Quest 7	19,95
Kyrandia 3	19,95
Lands of Lore	19,95
Little Big Adventure	29,95

www.gameit.de
Links zu Spieleherstellern

Titel	Preis
Lost Eden	19,95
Lure of Temptress	12,95
M1A2 Abrams	24,95
Mad TV 1+2	22,95
Magic Carpet 2 Classic	29,95
Manic Karts	12,95
Mechwarrior 2	24,95
Micro Machines 2	24,95
Monty Pyton: Waste of	19,95
NBA Jam Tournament	24,95
NHL 96 Classic	29,95
Normality	29,95
North & South	12,95
Oldtimer	14,95
Othello*	19,95
Outpost 1.5	19,95
Panzer General 1	19,95
Panzer General 2	27,95
Pirates! Gold	24,95
Pitfall Win95	29,95
Pizza Connection	19,95
Player Manager 2*	12,95
Police Quest SWAT	29,95
Pro Pinball: The Web	19,95
Project Paradise	17,95
Psycho Pinball	19,95
Puppen, Perlen & Pist.	19,95
Pyst	14,95
Rallye Racing Classic*	29,95
Rail Road Tycoon Deluxe	24,95
Rebel Assault 1	29,95
Rebel Assault 2	29,95
Red Baron 1 Classic	19,95
Riddle of Master Lu	19,95
Rise 2	29,95
Road Rash Classic	29,95
Sensible W. of Soccer Cl.	19,95
Shanghai Great Mom.	24,95
Sim City Classic*	29,95
Sim Isle Classic*	29,95
Sim Tower Classic*	29,95
Simon 1+2	19,95
Space Marines	19,95
Space Quest 6	19,95
Stadt der verl.Kinder*	24,95
Star Wars Collection	19,95

CD ROM

Titel	Preis
3D Ultra Minigolf	49,95
3D Ultra Pinball 1+2	79,95
3rd Millenium Win95*	74,95
7th Legion	34,95
688i Hunter Killer	74,95
Abenteuer Afrika*	49,95
Adidas Power Soccer*	69,95
Admiral Sea Battles	69,95
Age of Empire	79,95
Age of Sail	79,95
Agent Armstrong	69,95
AH 64D Longbow 2*	74,95
AH X-1 Viper*	69,95
Alexander der Große	64,95
Anno 1602*	69,95
Anstoss 2	69,95
Apache*	79,95
Armored Fist 2*	69,95
Asterix & Obelix*	49,95
ATF Gold	79,95
Atlantis	74,95
Atomic Bomberman	54,95
Baphomets Fluch	19,95
Baphomets Fluch 2	69,95
Baphomets Fluch 2+1	79,95
Battle Isle 3	34,95
Beasts & Bumkins	69,95
Beast Wars	69,95
Betrayal in Antara*	79,95
Birthright*	64,95
Black Dahlia*	69,95
Blade Runner*	77,95
Bleifuss 2	49,95
Bleifuss 2 Rallye*	49,95
Bleifuss Fun*	54,95
Boggle Win95*	34,95
Bucaneer*	69,95
BUG 2	49,95
Bug Riders*	69,95
Bundesliga Manager 97	69,95
Bust a Move 2	54,95
Caesar 2	34,95
Caesar's Palace*	54,95
Capitalism plus	69,95
Carmageddon	64,95
Cart Precision Racing*	84,95
Caspar	34,95
Championship Man. All	69,95 N
Chasm	54,95
Cities of Justice*	69,95
Civil War General 2*	a.A.
Civilisation 2000	49,95
Civ 2: Conflicts	34,95
Civ2 Unentdeckte Welt	24,95
Close Combat 2	79,95
Club Manager 97/98	44,95
Cluedo	34,95
Comanche 3.0	69,95
Combat Chess	59,95
Command&Conqu. Data	24,95
Command & C. SVGA	**79,95**
Command & Conquer 2	**79,95**
C & C 2 Data je	24,95
C&C 2 + Data	99,95
C&C Net Einsame Ent.*	34,95
Command Aces o tDeep	74,95
Complete Chess System	54,95
Conquest de Luxe	49,95
Conquest Earth	74,95
Constructor	69,95
Creatures	34,95
More Creatures	17,95
Croc*	79,95 P
Daggerfall	69,95
Dark Colony	69,95
Dark Colony Missionen*	19,95

Preisaktion!

Titel	Preis
Diablo	59,95
Discworld 2	49,95
F1 GP 2	49,95
Larry 7 incl. Lös.	59,95
Trash it!	59,95

Titel	Preis
Dark Earth	**79,95**
Dark Hermetic Order*	69,95
Dark Reign	74,95
Dark R.-Dark Rule Level*	22,95
Das schwarze Auge 3	29,95
Das schwarze Auge 1-3	34,95
Daytona USA Deluxe	69,95
Deadlock: Shrine Wars*	79,95 P
Deathtrap Dungeon*	79,95
Demonworld	64,95
Der Industriegigant	69,95
Der Industrieg.-Exp.Set	29,95
Der Planer 2	49,95
Destruction Derby 2	69,95 P
Diablo	59,95 P
Magic Diablo	19,95
Diablo: Diaboli. Tricks	24,95
Diablo Level Master	39,95
Die gr. Schlacht:	
+ Bull Run*	64,95
+ Compilation	79,95
+ Napoleon in Rußland*	64,95
+ Prelude to Waterloo	64,95
Die Pandora Akte	74,95
Die Schlumpfe Win95	49,95
Die Siedler 2 Gold	72,95
Die Siedler 2 Mission	29,95
Siedler 2: Übersiedler	19,95
Siedl 2: Die Besiedlung	24,95
Discworld 2	49,95 P
Dogday*	64,95
Dodgem Arena*	69,95
Dominion*	69,95
Dragon Lore 2	34,95
Dreams	74,95
Dungeon Keeper	69,95
Deeper Dungeons*	29,95
Dungeon K.-Evil Keeper	22,95
Earth 2140	34,95
Earth 2140 Mission je	19,95
Eastern Front	74,95
Ecstatica 2	69,95
Elisabeth 1	64,95
Enemy Nations	59,95
Extreme Assault	34,95
F 1 GP 2 dt.	49,95
F1 GP2 Add Ons (tewi)	17,95
F1GP2 Perfect GP Track	29,95
F 1 Manager Profession.	64,95
F1 Racing*	69,95
F 16 Fighting Falcon	59,95
F22 ADF*	74,95
F/A 18 Hornet	74,95
Fallout*	69,95
FIFA Soccer 97	59,95
FIFA Soccer 98*	74,95
FIFA Soccer Manager	69,95
Fighters Anth. (ATF98)*	74,95
Fighting Force*	79,95
FinFin	89,95
Floyd	69,95
Flugsim's siehe Sonderfeld	
Flying Corps	74,95
Flying Corps Gold*	74,95
Flying Nightmares 2*	64,95
Flying Saucer*	64,95
Forced Alliance*	69,95
Formel 1	79,95
Formel 1 97	74,95 N
Formular Cart	64,95
Fritz 4	39,95
Fritz 5	124,95
Frogger Win95*	69,95
Gabriel Night 1	19,95
Gabriel Night 2 dt.	34,95
Galapagos Win95*	74,95
Games Cheats 2	24,95
G-Nome	69,95
G-Police*	84,95
Gene Wars	34,95
Golf siehe Sonderfeld	
Grand Theft Auto*	59,95
H.E.D.Z. Win95*	69,95
Half Life*	a.A.
Hannibal*	64,95
Hardcore 4x4	64,95
Harvest of Souls	64,95
Hardwar*	79,95
Hattrick Wins*	69,95
Have a N.I.C.E. Day	54,95
Have a ...Trackpack	24,95
Heavy Gear*	74,95
Hercules*	64,95
Her. of Might & Magic 2	64,95
Herrscher der Meere*	69,95
Hexen 2	74,95
Holiday Island + Miss.*	49,95
Hugo 4	59,95
Hugo 5	59,95
Hugo Wintergames	39,95
IF-22	74,95 P
IF-22 : Persischer Golf*	24,95
Imperialismus	69,95
Imperium Galactica	69,95
Incubation	69,95
Independence Day	54,95
Int. Rallye Champions.	69,95
Interstate '76	79,95
Isnogud	49,95
Jack Orlando	34,95
Jagged Alliance 2	69,95 P
James Bond	59,95
Jedi Knights	74,95
Jetfighter 3	69,95
John Madden 98	74,95
Joint Strike Fighter*	79,95
Judgement Force	79,95
Jurassic War	29,95
Kick Off 98	54,95

Titel	Preis
KKND	59,95
KKND Mission*	29,95
KKND Extreme*	54,95
Klondike Moon	34,95
Kontakt*	39,95
Lands of Lore 2	69,95
Legacy of Kain	72,95
Leisure S. Larry 1-6 Cl.	44,95
Leisure S. Larry 7 + Lös.	59,95
Leviathan	69,95
Little Big Adventure 2	74,95
Lord of the Realm 2 dt.	79,95
hierzu: Expansion Pack	19,95
Lords of Magic*	a.A.
Lost Vikings 2	59,95
Mageslayer*	79,95
Magic - die Zusammenk.	69,95
Manx TT Superbikes*	69,95
Mass Destruction	59,95
Master of Orion 2	49,95
Match Days*	59,95
Maximum Force*	79,95
MAX	39,95
MDK	39,95
Meat Puppet	59,95
Mechwarrior: Mercen.	79,95
Megaman X3	34,95
Men in Black*	69,95
MIA Win95*	69,95
Micro Machines 3*	a.A.
Monkey Island 1+2	22,95
Monkey Island 3*	79,95
Monopoly	54,95
Monopoly Star Wars	69,95
Monster Trucks	69,95
Montezuma	64,95
Monty Python 3	69,95
Moto Racer	69,95
Motor Mash*	49,95
Moving Puzzle	19,95
Myth-The Fallen Lords*	79,95
Myst Special	49,95
Myst 2 (Riven)	69,95
Nascar Racing 2	34,95
NBA Hangtime Win95	69,95
NBA Live 97	59,95
NBA Live 98*	74,95
Need 4 Speed 2 Special	74,95
Netstorm*	69,95
NFL Quaterback '98	69,95
NHL 97	59,95
NHL 98	74,95
NHL Open Ice*	69,95
Night of the Monsters*	79,95
Nuclear Strike*	64,95
Obsidian	59,95
Ostfront	69,95
Outlaws	69,95
Outpost 2	69,95
Overboard*	a.A.
Pacific Admiral	69,95
Pandemonium	69,95
Panzer General 3D	69,95
Pax Imperia*	69,95
PC Games Cheats 2	24,95
Perfect Assassin	69,95
Perry Rhodan*	69,95
Pete Sampras	64,95
PFA Soccer Manager*	64,95
Phantasmagoria 1	42,95
Phantasmagoria 2	69,95
Pharao*	64,95
Pilgrim*	69,95
Piraten*	54,95
POD	69,95
POD Miss. Back to Hell	19,95
Pole Position	34,95
Populus - The 3rd	79,95 P
Powerboat Racing*	74,95
Premier Manager	52,95
Privat Eye	69,95
Privateer 2: Darkening	39,95
Pro Pinball: Time Shock	59,95
Pro Pool 3D	52,95
Puzz 3D	49,95
Puzzle Bobble	39,95
Quake 2*	74,95
Queen: The Eye*	79,95 P
Rally Racing 97	69,95
hierzu: Xtra Strecken	29,95
Rayman	34,95
Rayman's World	44,95
Rebel Moon Rising	69,95
Rebellion*	69,95
Red Baron 2*	79,95
Resident Evil	69,95
Risiko Win95	54,95
Rising Lands*	69,95
Riverworld*	74,95
Rocketjockey	64,95
Rückkehr nach Krondor*	64,95
Sabre Ace	69,95
Schleichfahrt	39,95
Sean Dundee	59,95
SEGA Rallye	69,95
Sensible Soccer 2000*	79,95
Seven Kingdoms*	74,95
Shadow of the Empire	69,95
Sid Meyer's Gettysburg	74,95
Sign of the Sun	69,95
Silent Hunter	37,95
Sim City 3000*	79,95
Sonic 3D	49,95
Sonic & Nuckles Coll.	49,95
Space Bar	69,95
Star General Win95	37,95
Star Craft*	79,95
Star Trek siehe Sonderfeld	
Star Wars Triology	39,95
Star Wars: Yoda Stories	29,95
Stars	64,95
Stealth Reaper*	69,95
Streetfighter-The Movie*	69,95
Streets of Sim City*	79,95
Sub Culture*	69,95
Super Motocross*	64,95
Swing	34,95
Syyrah-Warp Hunter*	34,95
Take no Prisoners	79,95
Takeru*	44,95
Terminator 2	34,95
Test Drive 4*	79,95 P
TFX 2000 Eurof.+Data	79,95
TFX EF 2000 Data	29,95
TFX 3 F22*	74,95
The Forgotten Realms	54,95
The Reap*	59,95

Titel	Preis
The Quivering*	69,95
Theme Hospital	74,95
Tigershark Win95	69,95
Titanic*	69,95
TOCA*	69,95
Tom Clancy SSN	49,95
Tomb Raider	69,95
Tomb Raider 2*	74,95
Total Annihiliation	74,95
Trash It!	59,95
Trophy Bass Fish. 2 e	69,95
Turok*	74,95
Ubik*	74,95
UEFA Cham. League 97	64,95
Ultima Online Win95*	89,95
Unreal*	74,95
Uprising*	69,95
Vermeer	54,95
Virtua Cop 2*	69,95
Virtua Fighter	69,95
Virtua Fighter 2	69,95
Virtual Pool 2*	69,95
Virtual Springfield*	44,95
Warcraft 2 Data	24,95
Warhammer 2*	69,95
Warlords 3	69,95
Waterworld Strategy	69,95
Wetrix*	34,95
Wing Commander 4	54,95
WC Prophecy*	79,95 P
Wipeout 2097	69,95
Wizardry Gold	69,95
World Wide Soccer	69,95
Worms 2*	69,95
WWF in your House	34,95
X-Car *	69,95
X-Com - Apocalypse	74,95
X-Files	44,95
X-Men	49,95
X-Wing vs. Tie Fighter	69,95
X-Wing vs. Tie F. Miss.*	39,95
X-Wing vs. Tie + Miss.*	74,95
Zombieville	69,95
Zoiks*	49,95
Zork-Grand Inquisitor*	74,95

Star Trek

Titel	Preis
Star Fleet Academy	69,95
Borg	49,95
Voyager Clips e.	34,95
Star Trek Pinball	44,95
Deep Space 9 Clips	34,95
Generations	57,95
Next Gen. Final Unity	24,95

Golf

Titel	Preis
Actua Golf 2	64,95
British Open Golf*	74,95
DSF Golf	69,95
Jack Nicklaus 5*	79,95 P
PGA Tour Pro	69,95
PGA Oxfordshire	34,95
PGA Nippenburg	34,95
The Golf Pro*	74,95
Links '98	74,95
Links LS	84,95
Links LS Kurs 1-3 je	49,95
Links LS Sea Island	39,95
Links 386	19,95
zusätzliche Plätze ab	9,95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Titel	Preis
Flight unlimited Classic	29,95
Flight unlimited Win95	69,95
Pro Pilot*	79,95
FS 98	99,95
Flugsimulator 6.0 dt.	89,95
Flugsimulator 5.1 dt	89,95
FS Airline Flights 2	54,95
FS 6 Design.+Scen. FFM	59,95
FS 6 MS Expansion Pack	64,95
FS Air Show	54,95
FS Airport &Scen. Des.	74,95
FS FX upgrade	79,95
FS Flight Adventures 1	59,95
FS Flight Shop	79,95
FS Tool Kit	24,95
Clouds	49,95
Final Approach	39,95
Great Flight	19,95
Navigator 6.0	44,95
Rescue Air 911	69,95
Schiratti Comm. Gold	59,95
Scenery Pack	59,95
Scenery & Object Des.	79,95
Szenerien:	
Australien	49,95
China & more	59,95
Europe 1	54,95
Europe 2	59,95
Groß Berlin	49,95
Griechenland	59,95
Kanarische Inseln	59,95
Northern-England	44,95
Venezien	44,95

Sammelausgaben

Lösungshefte ab DM 9,95
zu Software ab DM 6,95

Titel	Preis
Baphomets Fluch 1+2	79,95
C&C 1 + Civ 2*	69,95
F1 GP2 + GP Manager2	69,95
Theme Hospital + Sim City 2000	79,95

- **Aber Hallo** 34,95 — *50 PC Spiele: Microprose Grand Prix, Mad News, Hind, Dime City, Der Clou, Whale's Voyage 1+2, B-17, Der Seelenturm, Dark Universe, Ishar*
- **Award Winner** 39,95 — *Star Trek Next Generation, Pro Pinball: The Web, Bleifuß*
- **Big 10 Simulation** 39,95 — *EF 2000, Silent Steel, Super Karts, Flight Unlimited, FX Fighter, Jet Fighter 2 etc.*
- **Big 10 Strategie/Sport** 39,95 N — *Shannara, Riddle of Master Lu, Jagged Alliance, Buried in time, Terra Nova, 3-D Table Sports, Twisted Mini Golf, Hard Ball*
- **Big Box** 49,95 — *Toshinden, Earthworm Jim 1+2, F1 Manager, Anstoss 1, Patrizier, Top Gun, The Hive, Kaiser Deluxe, Aegis*
- **Blue Byte Collection** 39,95 — *Battle Isle 2 + Data, Historyline, Die Siedler 1*
- **funsoft Strategie Edition** 29,95 — *Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Delux*
- **Game Box 50 Spiele** 34,95 — *Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold*
- **Gigapack** 79,95 — *CivNet, Links386, Pro Pinball, Mephisto, F1 GP, Hattrick!, Transport Tycoon Del., Rätsel des Meister Lu, Arcade America*
- **Gold Games - 15 CDs** 19,95 — *40 Spiele: Battle Isle, Anstoss, Ishar 1-3, Der Planer, Oldtimer, Whales Voyage 1+2, u.A.*
- **Gold Games 2** 34,95 — *u.A. Z, Panzer General 1, Tilt, Virtua Fighter, Hind, Apache Longbow, DSA 3*
- **Lucas Arts 10 Advent.** 49,95 — *Maniac Mansion 1+2, Loom, Sam&Max, Zak MacKracken, Indiana Jones 3+4 + Desktop Adventures, Monkey Island 1+2*
- **Lucas Arts Air Combat** 29,95 — *Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions*
- **Lucas Arts Comic Adv.** 22,95 — *Sam & Max, Maniac Mansion 2*
- **Megagames Science F.** 69,95 — *Crusader No Regret, Privateer 2, Wing Commander 4*
- **Megapack 6** 69,95 — *Riddle of Master Lu, Panzer General 2, Kyrandia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3D Pinball*
- **Megapack 7** 79,95 — *3D Ultra Pinball 2, Earthworm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighters, Creature Shock, Heroes of M&M, Cyberstorm, A-10 Cuba*
- **Megapack 8** 74,95 — *Master of Orion 2, Baphomets Fluch, Rallye Racing 97, Sim City 2000, Mechwarrior 2, Jagged Alliance 2, M1A2 Abrams, Atari 2600 Action Pack, Jack Nickluas Golf 4, Return to Zork*
- **Megasixpack** 54,95 — *Terra Nova, Fantasy General, Magic Carpet 2, Comanche, Actua Soccer, Chaos Overlords*
- **Mystery Pack** 84,95 — *Phantasmagoria 1, Gabriel Knight 2*
- **Pinball** 19,95 — *25 Flipper: u.A. 3D Ultra Pinball, Pinball Dreams 2, Extreme Pinball*
- **Players Paradise** 24,95 — *1111 Spiele, 111 Spielelös., 11 Screensaver*
- **Power Pack II*** 79,95 — *Tombraider, Fifa 97, M.A.X, Gamepad*
- **Racing Pack** 39,95 — *Indycar 2, Nascar 1 + Track Pack*
- **Spielelösung Cheats** 24,95 — *176 Lösungen, 350 Cheats*
- **The Forgotten Realms Archive** 54,95 — *Forgotten Realms Epic (4 Spiele), Eye of the Beholder 1-3, Dungeon Hack, Savage Frontier Epic (2 Spiele), Menzoberranzan, alles englisch*
- **Westwood Compilat.** 34,95 — *Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore*

Multimedia

Titel	Preis
D-Info 97	**29,95**
Net Accelaerator	**54,95**
Microsoft Multimedia	
3 D Filmstudio Win95	69,95
Apollo 18: Moon Mission	74,95
Encarta 97 Enzyklopäd.	169,95
Encarta Weltatlas	129,95
Ultrapack 4	79,95

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern

Titel	Preis
ADDY Lernsoftware	**64,95**
Auf Weltreise	44,95 N
Käpt'n Blaubär	19,95 N
Rayman Lesen+Rechn. je	39,95
101 Dalmatiner	54,95
Blinky Bill	29,95
D. Glöck. v. Notre Dame	64,95
Ein Schw. namens Babe	34,95
Kinderlieder der Welt	37,95 N
Prof. Tims verrü. Werkst	59,95
Quiz & Co 7-8	19,95 N
Quiz & Co 8-9	19,95 N
Robin Hood	49,95 N
Töff Töff und ... je	24,95 N
Toy Story Spiele Action	44,95
Tuneland	29,95
Verkehrsspiel	29,95 N
Zwillinge im Zauberland	39,95

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Titel	Preis
Joysticks	
Notebook Joystickport	**84,95**
PCMCIA II Karte für 2 Joysticks	
Alfa Bat	**29,95**
Alfa Dread Joypad	**19,95**
Alfa Twin Box	29,95
Alfa Quad Box	49,95
Dashboard	**119,95**
Dashb. + Constructor	**134,95**
CH Products	
Flightstick Pro	84,95
F 16 Flight Stick	74,95
F 16 Combat Stick	129,95
F 16 Fighter Stick	199,95
Force FX Feedback	**229,95**
Virtual Pilot	119,95
Virtual Pilot Pro	169,95
Throttle	129,95
Throttle Pro	169,95
Pedals	99,95
Pedals Pro	169,95
Gravis	
Gamepad	29,95
Gamepad Pro	49,95
Analog Pro	39,95
Blackhawk	54,95
Thunderbird	79,95
Firebird 2	109,95
Grip + 2 Game Pads	119,95
Grip 2er Pack	59,95
Logitech	
Thunderpad	29,95
WingMan light	44,95
WingMan extreme digital	84,95
Warrior	124,95
Microsoft Sidewinder	
Gamepad	59,95
Precision Pro	89,95
Pro	87,95
Force Feedback	249,95
Thrustmaster	
TM Formula T1 Lenkr.	119,95
TM Formula T2 Lenkr.	194,95
TM T2 + Rallye R. 97	239,95
TM T3 Formel 1 Lenkr.	244,95
Soundkarten	
SB 64 Value	169,95
Yam. Wavetable Upgr.	199,95
Guillemot Maxi Sound 64 Dynamic 3D PnP+POD	219,95

Speicherbausteine PS/2 60ns

Titel	Preis
8 MB EDO	54,95
16 MB EDO	99,95
32 MB EDO	209,95

nur Markenware!

3D Grafikkarten

Titel	Preis
Diamond Monster 3D	329,95
Diamond Viper V330	339,95
Elsa Victor Erazor	339,95
Orchid Righteous 3D	309,95
Guillemot Maxi Gamer	289,95

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen! Händleranfragen willkommen! Fragen Sie auch nach unserem Händlerpartnerschaftsmodell!

64283 Darmstadt: Heliapassage - 06151/28860

71032 Böblingen: Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen Metzgergasse 1 - 07071/21847

87435 Kempten: In d. Brandstatt 6 0831/17762

Gerberstraße
Kloster-
steige
In der Brandstatt
Kronenstraße

88131 Lindau: Kolpingstr. 3 - 08382/1255



89073 Ulm Frauenstr. 118 -0731/9216497

Events in Ulm im Dezember:
5./6.12.: **Blade Runner**
18. - 20.12.: **Überraschungs-event**

Napoleons Weg nach Waterloo • Strategie

STILLGESTANDEN

Vor dem Sieg über Napoleon bei Waterloo mußten sich die Alliierten in den Schlachten bei Ligny und Quatre Bras zurückziehen. Eventuell hätte Waterloo anderenfalls niemals stattgefunden. Dieser Teil der Strategie-Serie „Die große Schlacht von..." befaßt sich mit den beiden Gefechten und deren hypothetischen Folgen.

Wie üblich behandelt auch Napoleons Weg nach Waterloo nur kleine Ausschnitte einer riesigen historischen Kampagne, diese sind dafür aber sehr detailliert. Empire legt dabei wieder großen Wert auf eine korrekte Darstellung der Geschichte. Im bekannten Phasen-Rundensystem werden die Schlachten abgewickelt. Napoleons Weg nach Waterloo verwendet die gleiche Grafikengine und Steuerung wie die anderen Teile der Serie. Icon-Dschungel, die relativ unübersichtliche 3D-Perspektive und eine wenig anschauliche 2D-Ansicht verhindern damit auch diesmal wieder ungetrübtes Spielvergnügen. Grundsätzlich ist die ganze Serie ohnehin nur für Hardcore-Strategen geeignet. Zusätzlich sollten für diesen Teil schon reges Interesse an der speziellen Historie vorhanden sein, sonst wird sich kaum Motivation für dieses Spiel einstellen.

Alexander Geltenpoth



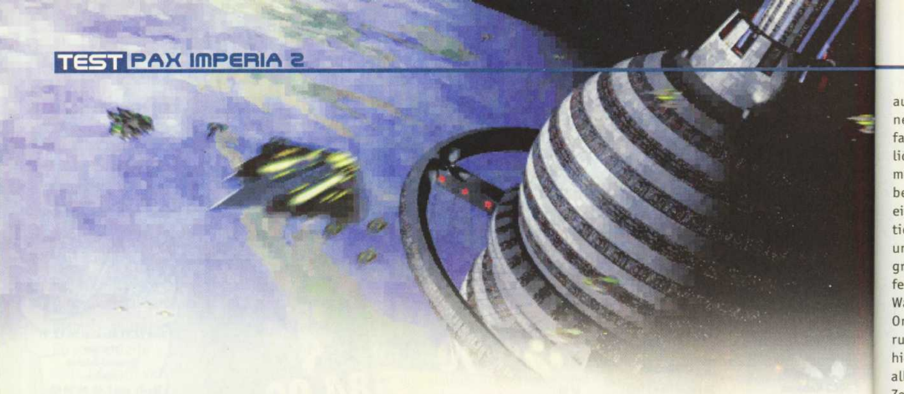
In der 3D-Ansicht kann man selbst in der Verkleinerung nicht die ganze Karte sehen.



In der Vergrößerung werden viele Details sichtbar, wie z. B. einzelne Häuser und Bäume.

Mindestens:	P 60, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	2 Sp. LAN, 2Sp. TCP/IP, Modem, E-Mail		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	550 MB/170 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Empire	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 52%	Sound: 56%	Genre: Strategie	Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft
52% Einzelspiel	57% Multiplayer		

» Detaillierte Strategie mit historischem Hintergrund «



Pax Imperia 2 • Strategie

PLANETEN-POKER

Besiedeln, Verwalten, Entwickeln, Erobern! Was sollte ein Weltraumstrategiespiel sonst wohl enthalten? Diplomatie, Handel und Spionage? Gut, aber auch das sind altbekannte Features, wie sie schon vor Jahren Master Orion und Ascendancy zeigten. Ist es überhaupt noch möglich, innovative Neuerungen in diesem Genre vorzustellen?



Sämtliche Erfindungen unterteilen sich in einen von fünf Forschungsbereichen. Sie dürfen sich auf einige Gebiete spezialisieren.

Blizzard legte den Grundstein für Pax Imperia 2, konnte das Spiel dann aber nicht fertigstellen. Die Arbeiten an Diablo und Starcraft nahmen die gesamte Aufmerksamkeit der Entwicklerteams in Anspruch. Also wurde das vielversprechende Konzept kurzerhand an T-HQ verkauft. In den letzten 18 Monaten versuchte die im PC-Bereich noch relativ unbekannte Softwareschmiede, aus Blizzards Vorgaben ein hochwertiges und innovatives Spiel zu machen. Wie sollte es anders sein, das Zauberwort „Echtzeit" erobert auch langsam Bereiche, die lange ausschließlich rundenbasierenden Strategiespielen vorbehalten waren. Pax Imperia 2 enthält also nicht nur einen Action-Kampf, sondern das komplette Spiel ist in Echtzeit. Normalerweise läßt dadurch strategische Tiefe und Vielfalt stark nach. T-HQ benutzt hier ein paar bemerkenswerte Tricks, um wirklich nur die Vorzüge dieses Systems zu nutzen.

Auto-Verwaltung

In Pax Imperia 2 nimmt einem der Computer viele grundlegende Arbeiten ab, so daß man sich auf wesentlicheres konzentrieren kann. Kolonien errichten selbständig nach einem bestimmten Schema neue planetare Einrichtungen, forschen nach Technologien, erheben Steuern und bilden Agenten aus. Das komplette Tagesgeschäft ist also automatisiert und man wird nicht mit Aufgaben überfordert, die sich in Echtzeit nicht durchführen ließen. Der Spieler gibt nur weitere Schiffe und Weltraumstationen in Auftrag, legt die Forschungsziele fest, fördert bestimmte Planeten, entwirft neue Schiffe, dirigiert die Flotte und kümmert sich um Diplomatie. Über wichtige Geschehnisse wird man sofort unterrichtet, sei es nun ein fehlgeschlagener Spionageversuch, Angebote der Gegner, entwickelte Technologien, fertiggestellte Schiffe oder Angriffe auf Flotten oder Planeten. In letztem Fall wird die Spielgeschwindigkeit auf ein Minimum reduziert, um dem Spieler die Möglichkeit zu geben, den Kampf selbst auszuführen.

Fehltritt

Der dreidimensionale Raum des Echtzeitkampfs wirkt nicht nur platt, sondern ist es auch. Hier läßt sich leider die Spielgeschwindigkeit nicht einstellen, d. h. es wird ziemlich hektisch. Für

ausgefeilte Strategien bleibt keine Zeit. Wäre auch ziemlich unfair, denn die KI ist nicht sonderlich clever. So sind die Eingriffsmöglichkeiten des Spielers relativ beschränkt. Nur selten läßt sich ein Vorteil durch überlegtes Taktieren herausschinden. Einzig und allein die Jägerstaffeln großer Trägerschiffe können effektiv befohlen werden. Spezielle Waffensysteme wie in Master of Orion 2 gibt es leider nicht. Ein rundenbasierender Kampf wäre hier wünschenswert gewesen, vor allem weil im restlichen Spiel die Zeit ohnehin angehalten wird.



In Echtzeit kreisen die einzelnen Planeten um den zentralen Stern. Mindestens ein Wurmloch verbindet es mit anderen Systemen.

Wurmlöcher

Das Universum von Pax Imperia 2 besteht aus 20 bis 100 Systemen, die jeweils über 1 bis 8 bewohnbare Trabanten verfügen. Zwischen den Systemen darf man allerdings nicht einfach durch das All fliegen, sondern ist wie in Ascendancy auf Wurmlöcher angewiesen. Somit werden die Expansionsbestrebungen für alle eingeschränkt und das Spiel besser in Balance gehalten. Durch Temperatur, Atmosphäre und Schwerkraft eignen sich die Planeten für manche Rassen besser. Multikulturelle Systeme treten aus diesem Grund häufiger auf, und Konflikte sind nur eine Frage der Zeit. Die eigene Rasse darf wie in Master of Orion aus mehreren vorgefertigten Entwürfen ausgewählt oder selbst erstellt werden. Für bis zu 15 Computergegner oder Mitspieler gilt das gleiche. Weil Pax Imperia 2 komplett in Echtzeit läuft, eignet es sich besonders für Mehrspieler-Gefechte, da auf die Beteiligten nie gewartet werden muß. Wie man von einem technisch zeitgemäßen Spiel erwarten darf, sind die Menüs übersichtlich und schnell zu bedienen. Optisch ist es vergleichbaren Produkten leicht überlegen. Die Sprachausgabe dient nicht der Unterhaltung, sondern gibt dem Spieler nützliche Hinweise. Soundeffekte und Hintergrundmusik sind ganz gut gelungen und sorgen für die passende Atmosphäre. Lediglich die Videosequenzen hätten etwas zahlreicher ausfallen können.

Alexander Geltenpoth



Wahlweise übernimmt man eine vorgefertigte Rasse oder erstellt selbst eine.



Die Waffen werden bei den Schiffsentwürfen in vier verschiedene Zonen eingeteilt.

VERGLEICH

Die Planetenverwaltung von Ascendancy nahm einen Großteil der Spielzeit in Anspruch, ohne Spannung zu bieten. In Pax Imperia 2 wird das automatisiert vom Computer übernommen. In Imperium Galactica laufen zwar Weltraumschlachten und Verwaltung ebenfalls in Echtzeit, bieten dem Spieler aber bei weitem nicht die Möglichkeiten von Pax Imperia 2. Hauptkonkurrent Master of Orion 2 schließlich besitzt durch den rundenbasierten Kampf einen enormen Vorteil bei den Gefechten. Dieses Manko kann Pax Imperia 2 fast noch durch die einfachere Verwaltung, etwas schönere Grafiken und Sounds wett machen. Auf alle Fälle ist Pax Imperia 2 sehr viel besser für Mehrspieler-Matches geeignet.

Master of Orion 2:	86%
Pax Imperia 2:	84%
Imperium Galactica:	80%
Ascendancy:	70%



Die Verteidigung im Orbit ist schon beseitigt, jetzt kann der Planet ohne Gefahr für die eigene Flotte bombardiert werden.

KOMMENTAR

» In fast allen Bereichen glänzt Pax Imperia 2 ohne Tadel. Der Echtzeitkampf ist jedoch ziemlich mißlungen, da hier durch überlegene Taktik nur wenig erreicht werden kann. Ansonsten bietet Pax Imperia 2 wirklich alles, was sich Strategen wünschen könnten. Besonders die intelligent automatisierte Verwaltung verdient das PC ACTION Gold. Ganz vom Thron stoßen konnte es Master of Orion 2 allerdings nicht, aber der Unterschied liegt auf der Hand: Wenn Sie gerne alles selbst machen und nicht die geringste Kleinigkeit dem Computer überlassen wollen, bleiben Sie bei MOO2. Finden Sie diesen Verwaltungsaufwand ziemlich stupide und eher belastend, sollten Sie mit Pax Imperia 2 liebäugeln. «

Mindestens:	486/100, 16 MBRAM, 2xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	2 Sp. Modem, 16 Sp. Netzwerk, Internet		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	300 MB/150 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Bomico/T-HQ	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 78%	Sound: 76%	Genre:	Strategie

84% Einzelspiel — 89% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» **Weltraumkolonisation in Echtzeit** «

Civil War Generals 2: Grant, Lee, Sherman • Strategie

KOMPLETTPAKET

Sicherlich ist der amerikanische Bürgerkrieg ein phantastischer Hintergrund für ein Strategiespiel. Alleine schon die zahllosen spektakulären Schlachten und deren historische Schauplätze bieten Stoff für eine ganze Serie. Trotzdem sieht Sierra mit Civil War Generals von einer Zerstückelung des Bürgerkriegs ab.



Zu den neuen Einheiten gehören Kanonenboote, Segelschiffe, Spione, Scouts, Pioniere und sogar der Generalstab selbst.



Mit der Iconleiste links lassen sich im Editor Karten zeichnen.



Für die neuen Divisionen benötigt man natürlich auch Gewehre.

Die berühmtesten 44 Schlachten des Sezessionskriegs wurden jeweils mit einem historischen Szenario bedacht. Der wahre General entscheidet sich natürlich lieber für eine der drei großen oder 14 kleineren Kampagnen, in denen sich die Geschichte durch besonders gute oder schlechte Leistungen des Spielers ändern läßt. In diesem Fall stehen über hundert weitere, hypothetische Szenarien zur Verfügung, eben von Kriegsbeginn bis Kriegsende. Wie es sich für eine Kampagne gehört, werden überlebende Truppen in die nächste Mission übernommen, die dann dementsprechend leichter fällt.

Schießeisen

Zu den üblichen Standardkategorien Infanterie, Kavallerie und Artillerie stoßen Pioniereinheiten, der Generalstab, Spione, Scouts und Schiffe. Ferner unterteilt sich die Artillerie weiter in schwere Artillerie, gewöhnliche Artillerie, Pferdeartillerie und Mörser. Die ungewöhnlich große Einheitenvielfalt erhöht natürlich die strategischen Möglichkeiten auf dem Kriegsschauplatz. Trotzdem ist die Steuerung einfach gehalten. Sie müssen weder Dutzende kryptischer Icons identifizieren noch 50 verschiedene Tastaturkürzel kennen. Während Civil War Generals 2 spieltechnisch alle Forderungen des aktuellen Standards erfüllt, sind optisch diverse Mängel vorhanden. Die Grafik ist größtenteils rein zweckmäßig, läßt sich zoomen, und eine Übersichtskarte ist ebenfalls enthalten. Was fehlt, sind verschönende Animationen. So bleibt leider auch Civil War Generals fast ausschließlich Hardcore-Strategen vorbehalten, die allerdings sogar noch mit einem Editor verwöhnt werden.

Alexander Geltenpoth



Für bessere Übersichtlichkeit steht eine Zoom-Funktion zur Verfügung. Die Leiste unten zeigt einen Statusbericht der Kontrahenten.

KOMMENTAR

» Wer sich wirklich für den historischen Hintergrund interessiert, rundenbasierende Strategiespiele mit Tiefgang mag und bereit ist, kleinere Abstriche bei der Grafik in Kauf zu nehmen, sollte sich für Civil War Generals 2 entscheiden. Großer Pluspunkt: Der ganze amerikanische Bürgerkrieg wird behandelt. Eine Übersetzung des Spiels ist in Arbeit, womit eines der ersten eingedeutschten Strategiespiele zu diesem Thema erhältlich wäre. «

Mindestens:	486/66, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Windows		
Empfohlen:	P 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win 95		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	2 Sp. LAN, 2 Sp. TCP/IP, Modem		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	600 MB/250 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Sierra	Veröffentlichung:	Januar
Grafik: 58%	Sound: 60%	Genre:	Strategie

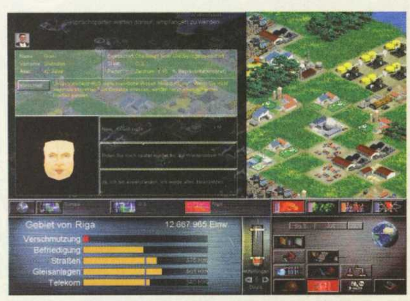
65% Einzelspiel

67% Multiplayer



Spielanteile:
Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» Der gesamte amerikanische Bürgerkrieg in einem Spiel «



Ständig nerven irgendwelche Interessenvertreter via Pop Up-Fenster. Rechts daneben sehen Sie Ihr Land in der untersten Zoomstufe.



Vom Hauptmenü aus nimmt das Unheil seinen Lauf. Oben ist ein (!) Spielstand aufzurufen, ganz unten wählen Sie Ihr Startland.

Das 3. Millenium • WiSim

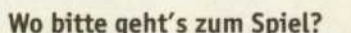
DER ZEIT VORAUS

Helmut Kohl ist ein armer Wicht! Erst lehrte er seine Bürger mühsam, den Gürtel enger zu schnallen, dann vereinte er, was zusammmengehört, und jetzt erntet er dafür nur Undank. Doch Sie sind ein noch ärmerer Wicht! Sie müssen nämlich die ganze Welt vereinen...

Zu Beginn des dritten Jahrtausends ist die Welt in 31 Staaten aufgeteilt, die sich wiederum in fünf große regionale Zonen untergliedern. Am 1. Januar 2001 übernehmen Sie die politische Führung eines der fünf Ministaaten, der zumindest wirtschaftlich sofort nach Ihrer Pfeife tanzt. Das Ziel des Spiels ist es, innerhalb von 500 Jahren die gesamte Erde politisch zu vereinen. Dazu müssen Sie zunächst Ihren Kleinstaat auf Vordermann bringen, sich dann zum Gouverneur und schließlich zum Präsidenten aufschwingen, damit Sie global tätig werden können. Im Prinzip können Sie Ihre Allmachtsphantasien wie ein Diktator ausleben. Sie bestimmen die Gelder, die in Forschung, Militär und Industrie fließen, machen Gesetze, in denen Sie z. B. das Morgengebet erzwingen oder kurzzeitig die Geburt von weiblichen Wesen verbieten, und bauen auf einer isometrischen 3D-Karte wichtige Gebäude wie den Heliogenerator oder das Neorecycling-Centrum. Zwei Haken hat die Sache: Erstens müssen Sie sich alle Jubeljahre Wahlen stellen, die Ihren Nero-Traum schnell beenden können, und zweitens läßt Sie Cryo ziemlich im Dunklen tappen, ob das, was Sie tun, auch richtig ist.



Immer zum Jahreswechsel werden Videos gezeigt.



Wo bitte geht's zum Spiel?

Dummerweise wird im 3. Jahrtausend nur ein Speicherplatz und keinerlei Tutorial gewährt. Wenn Sie nach jahrelangem Herumforschen an der „Intelligenz des Wassers" oder dem „Astrotourismus" feststellen müssen, daß Sie sich die Jahrhunderte völlig umsonst um die Ohren gehauen haben, weil Sie den falschen Weg wählten, sind ein paar Flüche durchaus angebracht. Die Grundidee von Cryo mag brillant, die technische Umsetzung dank braver Grafik und abgefahrenem Mystiksound und trotz Klickorgie akzeptabel sein, in dieser Form out(post)et sich das 3. Millenium als Un-Spiel, das bei fortgeschrittener Dauer noch dazu Hardwarefresser-Allüren entwickelt. O-Ton Videoschnippsel: „Das 3. Millenium ist unnachgiebig in seiner Zukunftsvision". Unsere sieht jedenfalls anders aus!

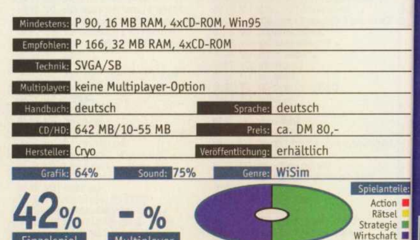


Der Arc de Triomphe in 500 Jahren. Warum nicht?

Christian Bigge

KOMMENTAR

» Jawohl, ich kapituliere! Unter meiner Führung würde dieser unserer Planet niemals binnen 500 Jahren geeint werden, falls das überhaupt funktioniert. Was dem 3. Millenium auf jeden Fall fehlt, sind Anhaltspunkte, wie es funktionieren könnte. Auf der einen Seite steht ein riesiges Instrumentarium an reizvollen Möglichkeiten, auf der anderen Seite gibt es kaum Hinweise, welche davon als nächstes sinnvoll zu nutzen wären, von Tutorials ganz zu schweigen. Daß dann lediglich ein Spielstand gespeichert werden kann, ist fast schon eine Frechheit. Nur der Irrende wird von Cryo mit Erfolg gesegnet? Nein danke, wo bleibt da der Spielspaß? «

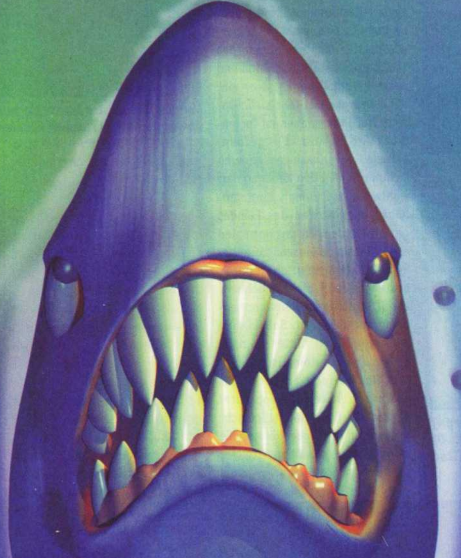


Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	keine Multiplayer-Option		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	642 MB/10-55 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Cryo	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 64%	Sound: 75%	Genre:	WiSim

42% Einzelspiel – % Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Nicht von dieser Welt, für Mystiker und Masochisten* «



Buccaneer • Action-Adventure

HOLZBEIN

Pirates! gehört zu den erfolgreichsten und bekanntesten Spielen von Sid Meier. Seltsamerweise hat bisher keine Softwareschmiede versucht, das Spielprinzip zu kopieren und mit zeitgemäßer Technik zu veröffentlichen. Buccaneer von Mindscape/SSI befaßt sich nun mit dem karibischen Piratenzeitalter.

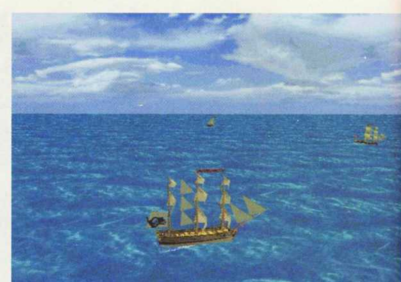


Auf dieser Karte der Karibik wählt man einfach mit der Maus das nächste Ziel an, und das Schiff segelt los. Dabei wird die Karte automatisch gezoomt.



Selbst Städte können angegriffen und erobert werden. Die kompletten Vorräte der Stadt winken als fette Beute.

Im Mittelpunkt steht der Seekampf. Aus einer Vogelperspektive manövriert man das Schiff geschickt um den Feind und deckt ihn mit Kanonensalven ein. Der Kamerawinkel läßt sich zwar nicht frei ändern, aber auf Tastendruck wird die Ansicht so gedreht, daß ein Gegner nach dem anderen sichtbar ist. Mit den Kanonen darf wahlweise auf Rumpf, Kanonenbänke oder Masten des Feindes gezielt werden. In der normalen Ansicht ist eine Einschätzung der Schußrichtung sehr schwierig. Es besteht jedoch die Möglichkeit, zur 3D-Ansicht aus den Kanonenluken umzublenden. Sobald man dem feindlichen Kutter zu nahe kommt, wird automatisch geentert. Beim Gefecht auf den Decks wird man zum reinen Beobachter degradiert. Egal wie die Schlacht ausgeht, in Buccaneer können Sie keine Flotte zusammenstellen, sondern müssen sich zwischen dem gekaperten und dem eigenen Schiff entscheiden.



Vor dem Dreimaster haben die beiden Computergegner Respekt. Mit einem geschickten Manöver könnten sie ihn in die Zange nehmen.

Abenteuerland

Die einzelnen Häfen in der Karibik dienen als Handelsplätze und Docks. Wer natürlich ständig englische Handelsschiffe versenkt, darf sich nicht wundern, wenn die Engländer am Hafeneingang das Feuer eröffnen. Für die Reisen zwischen den Städten wird eine Karte der Karibik angezeigt und ständig gezoomt. Im Spiel integriert ist außerdem eine Storyline. Es lohnt sich also, die Kneipen der Städte aufzusuchen, um dort zusätzliche Informationen zu bekommen. Allerdings ist dieser Teil ziemlich dürftig ausgefallen. Hauptsächlich geht es also nur darum, möglichst viel Geld anzuhäufen und eventuell am Schluß des Spiels Gouverneur einer Stadt zu werden.

Alexander Geltenpoth

KOMMENTAR

» Der Seekampf ist der einzige Teil des Spieles, der halbwegs akzeptabel umgesetzt ist. Allerdings fehlt schon hier ein Windmesser, der sofort über Richtung und Stärke Auskunft gibt. Leider ist es nicht möglich, an den Enteraktionen aktiv teilzunehmen oder eine ganze Flotte zu kommandieren. Die Story des Adventures ist ziemlich eintönig und bietet kaum zusätzliche Anreize. Nur im Mehrspielermodus kann Buccaneer länger begeistern. «



Um in den Seeschlachten auch richtig zielen zu können, wählt man am besten die 3D-Ansicht aus den Kanonenluken.

Mindestens:	P 120, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, 3D-Grafikkarte		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	4 Sp. LAN, Modem		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	350 MB/25 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Mindscape/SSI	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 60%	Sound: 55%	Genre:	Action

45% Einzelspiel **75%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» **Etliche Mängel zerstören die gute Grundidee** «

Close Combat – Die Brücke von Arnheim • Strategie

NEULAND

Operation Marketgarden gehört neben der Landung in der Normandie zu den bekanntesten Auseinandersetzungen des 2. Weltkriegs. Nicht zuletzt, weil das riskante Manöver der Alliierten schon verfilmt wurde. Fehlt also nur noch das zugehörige Echtzeitstrategiespiel von Microsoft.

Close Combat 2? Wann erschien denn der erste Teil? Close Combat 1 wurde in Deutschland gar nicht veröffentlicht. Microsoft fürchtete wohl, das Spiel könnte indiziert werden, was dem Ruf der gesamten Firma in Deutschland natürlich geschadet hätte. Kurzerhand verzichtete der Softwaregigant auf den Verkauf des Spiels hierzulande. Close Combat 2 präsentiert die Operation aus einer nüchternen, strategischen Sicht. Das Kriegsgeschehen wird in keiner Weise verherrlicht, sondern nur objektiv und ohne genaue Details gezeigt.

Hysterie Historie

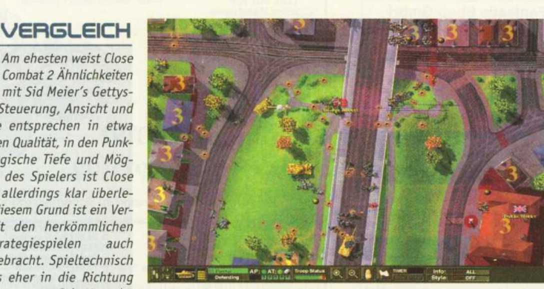
1944 sollte Marketgarden ein schnelles Ende des Krieges herbeiführen. Ziel der größten Luftlandeoperation aller Zeiten waren fünf strategisch wichtige Brücken, die hinter den feindlichen Linien eingenommen und gehalten werden sollten, bis Verstärkung eintrifft. In der Geschichte brachte die gewagte Mission den Alliierten nur mäßigen Erfolg und hohe Verluste ein. In Close Combat 2 lassen sich die einzelnen Schlachten in Szenarien oder die ganze Operation als Kampagne nachspielen. Historische Schlachten in Echtzeitstrategie? Ungewöhnlich, denn es ist viel leichter, fiktive Einheiten zu entwerfen, als vorhandene Daten realistisch umzusetzen. Die zusätzliche Ar-



VERGLEICH

Am ehesten weist Close Combat 2 Ähnlichkeiten mit Sid Meier's Gettysburg auf. Steuerung, Ansicht und Spielweise entsprechen in etwa der gleichen Qualität, in den Punkten strategische Tiefe und Möglichkeiten des Spielers ist Close Combat 2 allerdings klar überlegen. Aus diesem Grund ist ein Vergleich mit den herkömmlichen Echtzeitstrategiespielen auch nicht angebracht. Spieltechnisch schlägt es eher in die Richtung von Warhammer – Schatten der gehörnten Ratte, das optisch aber mit den fast photorealistischen Grafiken nicht konkurrieren kann. Aus strategischer Sicht und auf den Hintergrund bezogen ist Close Combat 2 mit Panzer General 3D vergleichbar. Ersteres befaßt sich hierbei jedoch nur mit der actiongeladenen Seite einer einzigen Schlacht, während das Spiel von SSI als reines Strategiespiel den gesamten Krieg behandelt.

Spiel	Wertung
Panzer General 3D	84%
Close Combat 2	82%
Sid Meier´s Gettysburg	81%
Warhammer	79%



Schwere Geschütze und Mörser hinterlassen Krater auf der Karte. Schußwechsel werden wie durch Leuchtspurgeschosse angezeigt.



Abschußziele werden mit einem einfachen Klick zugewiesen.

beit lohnt sich, denn die Frage „Was wäre, wenn..." sorgt für einen zusätzlichen Motivationsschub. Natürlich darf man sich frei für die Seite der Alliierten oder Deutschen entscheiden. In der Kampagne bietet Close Combat 2 sogar eine besondere Überraschung: Die einzelnen Kartenstücke sind direkt miteinander verbunden. Es ist also möglich, den Gegner zurückzutreiben und ihm ins nächste Szenario nachzusetzen bzw. selbst einen taktischen Rückzug anzuordnen.

Soldatenleben

In Close Combat 2 werden keine ganzen Brigaden befehligt, sondern einzelne Platoons. Jeder einzelne Soldat wird genau gezeigt und berechnet. Verschiedene Verwundungsgrade, Moral, Stärke, Führungseigenschaften und etliches mehr charakterisieren jeden Uniformierten. Starker Beschuß kann schon hin und wieder zu Panik und Flucht führen. Auch ansonsten sind die Truppen recht selbständig. Sie suchen automatisch Deckung und erwidern das Feuer. So läßt sich auch beobachten, wie die überlebende Mannschaft aus einem Panzerwrack klettert und hektisch zu den eigenen Reihen rennt. In der Kampagne werden Soldaten natürlich von einer Mission in die nächste übernommen. Genauso realistisch wurden die übrigen Features der Schlacht umgesetzt. Sicht- und Schußlinie, direktes und indirektes Feuer, Terrain, Höhenunterschiede, Rauch bzw. Nebel gehören zu den vielen kleinen Details, die Beachtung finden. Die beiliegenden Szenarien versprechen schon Spielspaß für etliche Tage. Danach können mit dem integrierten Editor eigene entworfen und vorhandene verändert werden.



Gefechte auf engstem Raum sind die Norm in Close Combat 2.

Schlachtplan

Der Kriegsschauplatz wird aus der Vogelperspektive dargestellt und läßt sich trotz Auflösungen von bis zu 1.024x768 in mehreren Stufen zoomen. Bei maximaler Übersicht wirkt das Schlachtfeld wie eine militärische Landkarte und eignet sich hervorragend für strategische Planungen. Sämtliche Einheiten werden nur noch symbolisch dargestellt. Betrachtet man das Geschehen jedoch aus der Nähe, lassen sich einzelne Soldaten, Panzer, Haubitzen und Rauchwolken deutlich erkennen. Das ganze Spektakel wird passend von Soundeffekten begleitet. Close Combat 2 unterstützt natürlich auch eine Multiplayer-Option, allerdings können maximal zwei Spieler an einem Match teilnehmen.

Alexander Geltenpoth



Flammenwerfer gehören zu den stärksten Waffen gegen Infanteristen. Den Panzer oben wird es allerdings kaum stören.

KOMMENTAR

» Allen Fans historischer Strategiespiele mit einer besonderen Vorliebe für Taktik und einen Hauch Action ist Close Combat 2 absolut zu empfehlen. Trotz der einfachen und unkomplizierten Steuerung erreicht es spielerisch eine enorme strategische Tiefe, die andere Echtzeitstrategiespiele meist vermissen lassen. Technisch entspricht es dem heutigen Stand, was man ja leider von etlichen anderen Produkten in diesem Genre nicht gerade behaupten kann. Einzig und allein Freunde actiongeladener Echtzeitstrategie sollten von einem Kauf Abstand nehmen. «

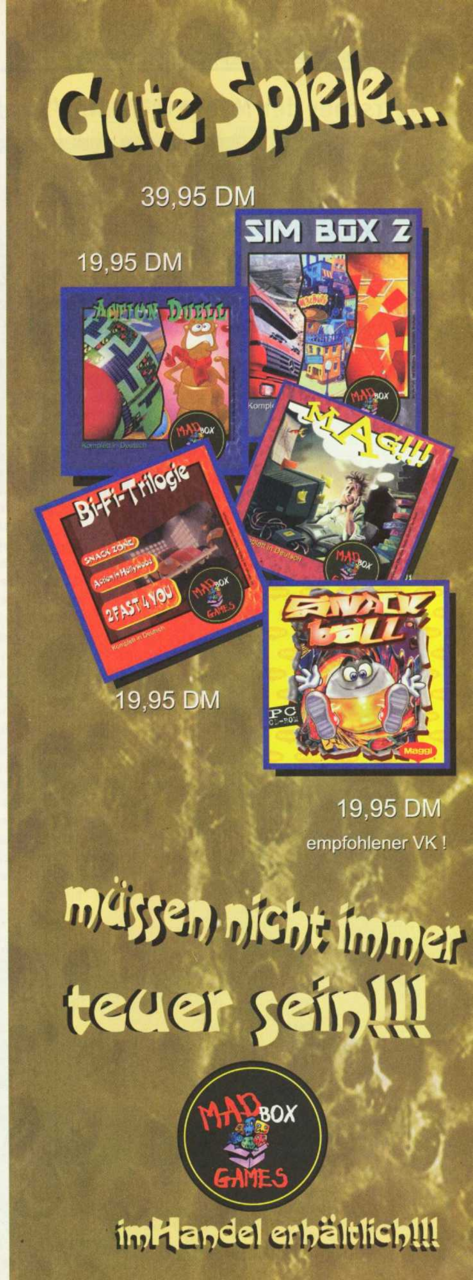
Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	2 Sp. LAN, 2 Sp. TCP/IP, Modem		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	600 MB/45 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Microsoft	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	84%	Sound: 83%	Genre: Strategie

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

82% Einzelspiel

85% Multiplayer

» Realistische Echtzeitstrategie mit Tiefgang «



Gute Spiele...
39,95 DM
SIM BOX 2
19,95 DM
Action Duell
Bi-Fi-Trilogie
19,95 DM
19,95 DM
empfohlener VK !
müssen nicht immer teuer sein!!!
MAD BOX GAMES
imHandel erhältlich!!!

Herrscher der Meere • WiSim/Strategie

AUFGETAKELT

Sie mordeten, brandschatzten und plünderten, waren in der Regel geächtet, und nur wenige kannten Gnade. Dennoch gibt es kaum andere historische Gestalten, die einer solch romantischen Verklärung anheimgefallen sind – Piraten sind wieder in Mode gekommen.

Nachdem sich vor Computer-Ur-Zeiten schon Sid Meier erfolgreich des Mythos' bediente, schippern die Brüder dank Monkey Island 3, Overboard! und Herrscher der Meere augenblicklich erneut durch alle Genres. Bei HDM starten Sie im Jahre des Herrn 1540 zunächst als unbescholtener und recht mittelloser Handelskapitän. Bevor Ihnen ein Ruf wie Donnerhall zuteil wird, muß erst das nötige Startkapital her. Also schnell eine Brigg in Auftrag gegeben und zur Erkundungstour auf einer der zehn verschiedenen Karten aufbrechen, wobei eine Karte den historischen Gegebenheiten entspricht und eine der Fantasy-Maps gar Aventurien nachempfunden wurde – Fan Pro läßt grüßen. Nach und nach entdeckt Ihr Schifflein Häfen, die alsbald als wichtige Handelsposten dienen. Jeder Standort bietet zwei dort hergestellte Waren an und zahlt für die zwei dringendst benötigten Güter besonders hohe Preise. Damit genügend Ware von Ihren Schiffen transportiert werden kann, dürfen in den Häfen Produktionsanlagen gebaut werden, Preise für die hergestellten Waren lassen sich jedoch nicht angeben.

Die „lieben" Nachbarn...

Je nach Schwierigkeitsgrad stellen sich bei HDM dennoch schnell erste Erfolge ein, und die Seefahrt könnte, abgesehen von ein paar Stürmen und Piratenüberfällen, wirklich sehr lustig sein. Leider gibt es da aber auch noch die bösen Nachbarn. Franzosen, Spanier, Engländer und Portugiesen streiten sich schließlich um den Titel „Herrscher der Meere", Sie haben es also mit bis zu drei Gegnern zu tun. Während Sie am Anfang gottlob meistens Ruhe vor diesen Störenfrieden haben, wird es im Spielverlauf zwangsläufig zu Konflikten kommen. Neben den typischen Hafenblockaden und diplomatischen Verwicklungen werden die meisten davon als Seegefechte ausgetragen. Während das normale Spiel rundenweise (ein Monat/Runde) abläuft, geht's jetzt in Echtzeit zur Sache. Egal ob Sie eine feindliche Flotte aufbringen oder gar eine Hafenfestung zu Kleinholz verarbeiten wollen, auf einer halbisometrischen Renderkarte müssen Sie ganz C&C-like strategisches Geschick beweisen. Dabei können jedem einzelnen Schiff verschiedene Befehle erteilt werden (Entern, Rammen oder „Weichklopfen" mit den Kanonen), wobei zudem die Windrichtung über die Ausgangslage des Gefechts entscheidet. Richtiges Taktieren ist nicht nur möglich, sondern auch wünschenswert, denn der Schlachtensieger darf immerhin eine saftige Prise einstreichen und kann den Gegner nachhaltig schwächen.

Über den Flottenaustausch-Bildschirm können Sie alle Güter zwischen Ihren Schiffen hin- und herschieben.

Die Übersichtskarte: Mit dem Steuerrad oben in der Mitte lassen Sie die Zeit voranschreiten, wenn alle Einstellungen getätigt sind.

Handschaltung contra Automatik

Stehen erst einmal mehrere der fünf Schiffstypen und Werften zur Verfügung, können einzelne Schaluppen problemlos zu Flottenverbänden vereint werden. Je nach Ausstattung dürfen Sie diesen dann auch bestimmte Aufträge zuweisen. Eine Handelsflotte wird sich z. B. selbständig eine gewinnversprechende Route suchen, Mannschaft anheuern, Waren ver-

kaufen und sogar Schiffe ggfs. reparieren. Der Nachteil: Sie können einer automatisierten Flotte keine Routen vorgeben und haben danach auch kaum mehr Kontrolle über die zu erwartenden Gewinne. Häufiger passierte es sogar im Test, daß die Automatik bei der Mannschaft sparte und das Programm mit der Nachricht nervte, daß ein Schifflein manövrierunfähig auf hoher See vor sich hindümpelte. Ärgerlich! Besser funktionieren die Anweisungen Kriegsflotte oder Piratenflotte. Bei ersterem Auftrag suchen sich Ihre Kapitäne eigenständig eine lohnenswerte Hafenfestung zur Übernahme aus, eine Piratenflotte muß zunächst einmal eine solch dunkle Gestalt anheuern und geht dann eigenständig auf Beutezug. Die Alternative zur Automatik bedeutet Handarbeit, diese läßt HDM im fortgeschrittenen Stadium aber unweigerlich zur Klick-



Jederzeit sind zahllose Statistiken und Vergleichstabellen abrufbar.



In den Häfen können Sie Produktionsanlagen errichten.

orgie mutieren, da ständig Meldungen einlaufen, auf die Sie mit einer Aktion reagieren müssen. Schade, denn eigentlich steckte Attic besonders viel Arbeit in Details. Die Meeresströmungen entsprechen den genauen Bedingungen der damaligen Zeit und können von Ihren Schaluppen auch gut genutzt werden, wenn Sie diese bei der Routenplanung von Hand berücksichtigen.

Nagerorgie

Die Präsentation von HDM ist WiSi-zweckmäßig, die gerenderten Gefechts-Bildschirme stechen positiv hervor. Die oft gleichen Sprachsamples der Meldungen nerven mit der Zeit, lassen sich aber abschalten. Bei den Warenaustausch-Bildschirmen hätte man sich etwas weniger „Mausarbeit" gewünscht, eine bessere Alternativlösung scheint es in diesem Genre aber wohl tatsächlich nicht zu geben. HDM gelingt es durchaus, Atmosphäre zu erzeugen, die jedoch von den angesprochenen Unzulänglichkeiten getrübt wird. Durch die Optionsvielfalt und das für eine WiSim abwechslungsreiche Gameplay kommt aber dennoch Freude auf, auch wenn man sich bei einigen Spielelementen noch mehr Tiefgang gewünscht hätte.

Christian Bigge

VERGLEICH



Allen Vergleichsspielen ist das historische Szenario gemein, bei Elisabeth verdienen Sie sich Ihre Brötchen zudem ebenfalls mit der Seefahrt. Sowohl die Präsentation als auch die diplomatischen Möglichkeiten sind dort aber deutlicher ausgeprägt. Die Fugger 2 und Vermeer sind linearer aufgebaut und bieten insgesamt weniger Handlungsmöglichkeiten. Der große Motivations-Pluspunkt von HDM sind – wenn auch WiSim-untypisch – die Echtzeit-Seegefechte.

Spiel	Wertung
Elisabeth I. (abgewertet)	79%
Herrscher der Meere	71%
Die Fugger 2 (abgewertet)	68%
Vermeer (abgewertet)	67%

DIE SCHIFFE

Schnellsegler für Kaper- und Geleitdienst. Perfekt zur Aufklärung.

Besatzung: 10 bis 70 Mann
Max. Kanonen: 6
Laderaum: 100 Tonnen
Geschwindigkeit: 13 sm/h
Max. Leckanzahl: 4 Lecks



Die Brigg

Reines Handelsschiff. Von den Holländern entwickelt.

Besatzung: 10 bis 250 Mann
Max. Kanonen: 6
Laderaum: 370 Tonnen
Geschwindigkeit: 7 sm/h
Max. Leckanzahl: 6 Lecks



Die Fleute

„Kleine" Fregatte. Gut für Aufklärungs-, Kurier-, Patrouillen- und Geleitaufgaben.

Besatzung: 15 bis 150 Mann
Max. Kanonen: 16
Laderaum: 200 Tonnen
Geschwindigkeit: 11 sm/h
Max. Leckanzahl: 5 Lecks



Die Korvette

Schnelles Kriegsschiff. Gut zum Geleitschutz und zur Piratenbekämpfung.

Besatzung: 20 bis 250 Mann
Max. Kanonen: 24
Laderaum: 370 Tonnen
Geschwindigkeit: 10 sm/h
Max. Leckanzahl: 6 Lecks



Die Fregatte

Riesiger Allrounder. Sehr großer Laderaum und große Wehrhaftigkeit.

Besatzung: 30 bis 320 Mann
Max. Kanonen: 32
Laderaum: 680 Tonnen
Geschwindigkeit: 8 sm/h
Max. Leckanzahl: 8 Lecks



Die Galeone

KOMMENTAR



Was für eine verpaßte Chance! Der Herrscher der Meere hätte mit ein wenig mehr Feintuning durchaus in höhere Wertungsregionen segeln können, doch leider wurde an der Takelage gespart. Historische Genauigkeit, ein an sich ausreichend abwechslungsreiches Betätigungsfeld und der spaßige Seekampf bringen zunächst das Piratenblut in längst vergessen geglaubte Wallungen. Aufgrund der nicht vorhandenen Preisgestaltung und fehlender Kontrolle über die automatisierten Flotten läuft die Motivationskurve im Spielverlauf dann aber auf Grund. Jetzt steht eine unliebsame Entscheidung an: Entweder wird eine zermürbende Klickorgie (Flottensteuerung von Hand) oder Mißerfolge bei Teilzielen (Automatik ist aktiv) in Kauf genommen. In dieser Form verspricht der Herrscher der Meere nur hartgesottenen Wirtschaftskapitänen Asyl, diese werden aber dennoch ihren Spaß haben.

Mindestens: 486DX2/66, 8 MB RAM, 2xCD-ROM
Empfohlen: Pentium 120, 32 MB RAM, 4xCD-ROM
Technik: SVGA/SB
Multiplayer: 4 Spieler an einem PC
Handbuch: deutsch — Sprache: deutsch
CD/HD: 551 MB/30-110 MB — Preis: ca. DM 90,-
Hersteller: Attic — Veröffentlichung: Ende November
Grafik: 69% — Sound: 65% — Genre: WiSim

70% Einzelspiel — **90%** Multiplayer



» **WiSim mit einigen „Lecks". Bedingt empfehlenswert!** «

Die Große Schlacht von Bullrun

Kein geschichtlicher Hintergrund muß so oft als Story für Strategiespiele herhalten wie der amerikanische Bürgerkrieg – nicht gerade erbaulich für die Genrefans hierzulande.



Bullrun steuert sich wie die anderen Teile der Serie größtenteils mit über 20 Icons.

Shiloh, Gettysburgh, Bullrun – Die Große Schlacht auf bekannten Kriegsschauplätzen geht weiter. Wie die anderen Teile der Serie kränkelt auch Bullrun an den gleichen Unzulänglichkeiten. Sicherlich ist die historisch akkurate Aufbereitung des Stoffs lobenswert, was aber nicht sonderlich viel hilft, wenn das präsentierte Resultat nicht viel anschaulicher ist als ein Geschichtsbuch. Das Spiel ist viel zu komplex. Abgesehen von wenigen Hardcore-Strategen ist niemand mehr bereit, 70 Seiten Anleitung durchzulesen, um ein Spiel überhaupt sinnvoll zu beginnen und sich durch den Icon-Dschungel klicken zu können. Die zwei Grafikmodi werfen ebenso das bereits bekannte Problem auf. Die 3D-Ansichten eignen sich nicht für taktische Planungen, während die übersichtliche 2D-Variante höchstens den Grafikstandards von vor drei Jahren entspricht. Einzig und allein die authentische Hintergrundmusik von Bobby Horton läßt ein bißchen Bürgerkriegsstimmung aufkommen. Bullrun kann man wirklich nur absoluten Fans der Serie oder Historikern empfehlen.

Alexander Geltenpoth

Mindestens:	P 60, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P 60, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	2 Sp. LAN, 2 Sp. TCP/IP, Modem		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	550 MB/170 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Empire/TalonSoft	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 52%	Sound: 58%	Genre:	Strategie

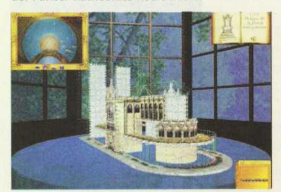
51% Einzelspiel **56%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Für Genrepuristen und Fans der Serie* «

Puzz3D CD

Puzzeln ohne verlorene Teile - das und noch viel mehr ermöglicht Ihnen Hasbros 3D-Puzzle der Pariser Kathedrale Notre Dame.



Notre Dame nimmt Gestalt an: Auf dem „Bauplatz" fügen Sie fertige Teilabschnitte zum 3D-Modell zusammen.

Lassen Sie sich in einen virtuellen Raum entführen, der Ihnen die besten „Arbeitsbedingungen" für Ihr Hobby schafft: Auf einem runden Tisch sind die Puzzle-Teile verstreut, und für das fertige Kunstwerk steht schon ein separater „Bauplatz" bereit. Nachdem Sie die einzelnen Teile geordnet haben, können Sie zusammengehörige Komplexe in Kästchen ablegen und so für mehr Übersicht sorgen. Nach Vollendung eines Bauabschnitts stehen Ihnen auf Wunsch historische Hintergrundinformationen in Wort und Bild zur Verfügung. Sie können zwischen vier Schwierigkeitsgraden wählen, die sich nicht nur in der Anzahl der verwendeten Puzzleteile (zwischen 138 und 919) unterscheiden, sondern auch in deren Anordnung auf dem Spieltisch und im Endergebnis. Wenn Sie den Bau von Notre Dame abgeschlossen haben, erhalten Sie nämlich einen Schlüssel, der Ihnen in der folgenden, wieder- um mit kleinen Denkspielen angereicherten Quicktime VR-Sequenz den Zugang zu verschiedenen Bereichen der Kathedrale erlaubt. Nur wenn Sie das Spiel im höchsten Schwierigkeitsgrad gemeistert haben, dürfen Sie ganz Notre Dame besichtigen und treffen dabei u. a. auch auf Esmeralda, die Geliebte des Glöckners.

Herbert Aichinger

Mindestens:	486DX2/66, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	Keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	626 MB/40 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Hasbro Interactive	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 69%	Sound: 65%	Genre:	Denkspiel

69% Einzelspiel **- %** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Quasimodo hätte seine Freude dran* «

Steel Panthers 3

Der 3. Teil der Steel Panthers-Serie bietet Realismus pur. Die militärische Simulation behandelt die wichtigsten Kriege der letzten 60 Jahre.



Die russischen T-72-Panzer schnitten im Kampf ziemlich schlecht ab.

Inhaltlich beginnt Steel Panthers 3 mit dem 2. Weltkrieg 1939. Um auch die modernsten Waffensysteme und Prototypen vorzustellen, wurden zwei hypothetische Konflikte in den Jahren 1998 und 1999 angesiedelt. Der gesamte Zeitraum dazwischen ist aus militärischer Sicht akkurat in unzähligen Missionen und sechs Kampagnen festgehalten. Modernes, konventionelles Kriegsgerät von über 40 Nationen wurde realistisch eingebunden. Ähnliches gilt für die Ausführung der einzelnen Gefechte. Steel Panthers 3 ist sogar noch eine Spur wirklichkeitsnäher als der Vorgänger, von dem das US-Militär damals einige tausend Stück als Trainingssoftware eingekauft hat! Soldaten legen anscheinend nicht viel Wert auf gute Grafik und Soundeffekte. In dieser Beziehung hat sich nämlich seit dem Vorgänger nichts getan, es wird sogar exakt die gleiche Engine verwendet. Deswegen eignet sich Steel Panthers 3 auch nicht für gewöhnliche Zivilisten.

Alexander Geltenpoth

Mindestens:	486/66, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, DOS		
Empfohlen:	P 133, 16 MB RAM, 2xCD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	2 Sp. LAN, 2 Sp. TCP/IP, Modem		
Handbuch:	englisch	Sprache:	englisch
CD/HD:	500 MB/30 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Philips/Argonaut	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 43%	Sound: 44%	Genre:	Strategie

61% Einzelspiel **66%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Trainingssoftware für echte Soldaten* «

pc-gamestores MMC®

Köln · Bochum

software to touch & hardware to fly !

MMC - GAMES PC-CD-ROM

Titel	Genre	Preis
Age of Empires	Strategie	89.- DM
AH 64 Apache Longbow 2	Hubschrauber Simulator	79.- DM
Anno 1602	Strategie	79.- DM
Blade Runner	Adventure	89.- DM
Bleifuss 2 Fun	Rennsimulation	64.- DM
Bleifuss 2 Ralley	Rennsimulation	54.- DM
C & C Einsame Entscheidung	Scenery	39.- DM
C & C Vergeltungsschlag	Scenery	29.- DM
Deeper Dungeon	Scenery	34.- DM
Fallout US-Version	Rollenspiel	79.- DM
FIFA '98	Fussball	74.- DM
Fighters Anthology	Compilation	79.- DM
Flying Saucer	UFO-Simulator	79.- DM
Hellfire Diablo Expans. Pack	Scenery	39.- DM
Incubation	Strategie	74.- DM
Jetfighter 3Plus	Flugsimulator	79.- DM
Lands Of Lore 2	Rollenspiel	79.- DM
Men In Black	Action	79.- DM
Monkey Island 3 dt. Vers.	Adventure	89.- DM
NBA Live '98	Basketball	74.- DM
Netstorm	Strategie	74.- DM
Pax Imperia II US-Version	Strategie	79.- DM
Panzergeneral 3D Us-Vers.	Strategie	79.- DM
Perry Rhodan Operat. Easts.	Strategie	79.- DM
Quake 2 Us Version	3D Shooter	79.- DM
Raymons World	Jump + Run	44.- DM
Red Baron 2 dt. Vers.	Doppeldecker Simulator	79.- DM
Sid Meiers Gettysburg	Strategie	79.- DM
Tomb Raider 2 dt. Vers.	Action Adventure	89.- DM
Turok	3D Shooter	89.- DM
Ultima Online engl. Vers.	Online Rollenspiel	99.- DM
Uprising	Echtzeit-Strategie	74.- DM
Wing Commander: Prophecy		79.- DM
Wing Commander: Prophecy Special Edition		89.- DM

GUILEMONT-BESTSELLER

Produkt	Beschreibung	Preis
Maxi Sound 64	Dynamic 3D (PnP)	239.- DM
Maxi Sound 64	Home Studio 2 (PnP)	389.- DM
Maxi Sound Home Studio	Home Studio Pro (PnP)	569.- DM
Maxi Booster 240	Aktivboxen	89.- DM
Maxi Booster Sub 1	Subwoofer	119.- DM
Maxi Gamer 3D fx	3D Beschleuniger ohne PO / mit PO	299.- DM / 339.- DM

Bestellannahme: Mo.-Sa. 10-22 Uhr
Beratung & Verkauf zu den gesetzlichen Öffnungszeiten
Besuchen Sie unseren ONLINE-SHOP im INTERNET

Versandbedingungen: Alle Preise sind Versandpreise in DM incl. MwSt. zuzüglich Versandkosten in Höhe von 11.- DM. Sendungen ab 250.- DM im Inland sind versandkostenfrei. Versand ins Ausland nur gegen Vorkasse. Wir berechnen 30.- DM Aufwandspauschale bei annahmeverweigerter Lieferung.

Informieren Sie sich im internet über http:// www.computerclub.de

DER COMPUTERCLUB empfiehlt MMC-GAMES-STORES, testen Sie bei uns vor Ort, bestellen Sie per Telefon, Fax oder internet http://www.mmc-online.de

Lieferung nur unter verlängertem Eigentumsvorbehalt. Preise sind freibleibend. Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Firmennamen gelten als eingetragene Warenzeichen.

■ MMC - **bietet in den Häusern** - Köln und Bochum

Network-Gaming mit bis zu 16 PCs
Jede Software kann vor dem Kauf in unserem Haus vor Ort **getestet werden**
Installations- und Update Service
Internet surfen von unseren Servicestellen aus
Scannen und Drucken vor Ort in den MMC-Geschäftsstellen
■ **Special Event Nights: Jeden Samstag ab 22 Uhr**
Infos und Anfragen unter Tel.: 0221/9 23 31 45

Machen Sie einen Gamepool aus Ihrem PC

Der Preishammer
F1 Racing Simulation 3DFX
69.- DM

MMC-Köln
Luxemburgerstr. 26
50674 Köln
Tel. 0221 - 9 23 31 45
Fax 0221 - 9 23 31 47

MMC-Bochum
Victoriastr. 41
44787 Bochum
Tel. 0234 - 9 12 90 20
Fax 0234 - 9 12 90 21

MLC - Hard & Software

☎ 02841-94260

Fax: 02841-942623 - Erscheinungsdaten/Hotline* : 0190-793342

Im Ring 29, 47445 Moers
Mo. - Fr.: 10.00 - 13.00 + 14.00 - 19.00
Sa.: 10.00 - 13.30 Uhr (Tel:02841-24949)
Händleranfragen erwünscht!
Faxabruf: Angebote ab 20.00 Uhr unter 02841-24949

PENTIUM II-300



300 MHZ
- Intel Pentium II 300MHz
- ATX Midi Tower
- ATX P2 Gigabyte Mainboard
- 32MB EDO RAM -60ns
- 3.5GB FAST ATA Harddisk
- 24x CDROM
- S3 Virge 4MB Grafikkarte
- 1.44MB Teac Floppy
- Win95 Tastatur

Finanzierung: 47 x 85.-DM — **3199.-**

PENTIUM II-233



233 MHZ
- Intel Pentium II 233MHz
- ATX Midi Tower
- ATX P2 Gigabyte Mainboard
- 32MB EDO RAM -60ns
- 3.5GB FAST ATA Harddisk
- 24x CDROM
- S3 Virge 4MB Grafikkarte
- 1.44MB Teac Floppy
- Win95 Tastatur

Finanzierung: 36 x 79.-DM — **2399.-**

50 SPIELE HITS

DAS GROSSE PC GAME PACK



Hind, F1 Grand Prix, B17, Mad News, Der Produzent, Whales Voyage I + II, Dark Universe, Int. Athletics, Der Clou, Der Seelenturm, Colony Wars, Fußball Total, Legends, Black Gold, Return of Medusa, Space Max, Ishar 1,2+3, Space Job, Winzer, Lords of Doom, Tendo, Super Space Invades, Star Chess, Grand Ouvert.... **39.-**

MMX FÜR NIX



PR-200MMX
- CPU 200 MMX
- Soyo Mainborad 512KB
- 16MB EDO RAM -60ns
- 1.7GB HD.
- 16x CDROM
- S3 Virge 2MB
- 1.44MB Teac Floppy
- Win95 Tastatur
- High Resolution Maus

Finanzierung: 24 x 59.-DM — **1299.-**

MMX FÜR NIX



PR-166MMX
- CPU 166 MMX
- Soyo Mainborad 512KB
- 16MB EDO RAM -60ns
- 1.7GB HD.
- 16x CDROM
- S3 Virge 2MB
- 1.44MB Teac Floppy
- Win95 Tastatur
- High Resolution Maus

Finanzierung: 24 x 51.-DM — **1099.-**

Gravis Multiplayer

- 2x Gravis Gamepad
- +Contr. für 4 Pad's
- + Fifa Soccer 96
- Plug and Play
- Auto. Kalibrierung
- Wn95 kompatibel

59.-

KOSTENLOS !!!



Farbkatalog mit mehr als 20 Seiten für Sie jetzt kostenlos frei Haus. Fordern Sie noch Heute unter 0190-793342* unseren Komplett-Katalog an. Ob Software oder Zubehör hier ist alles drin für PC-CDROM, PSX, N64,Amiga, D. Video. Neuheiten,akt. Angebote günstige Schnäppchen

Monitore	
14" Peackock Entrada	389,-
15" Peackock Entrada	449,-
17" Miro V1770 F	899,-
17" Idek Iiyama MF 8617T	1295,-
19" Miro D1995 F	1899,-
21" Idek Iiyama MT9221T	2695,-
Drucker	
HP Deskjet 400 L	299,-
HP Deskjet 670C	399,-
HP Deskjet 870Cxi	699,-
HP Deskjet 890C	899,-
HP Laserjet 6L	899,-
HP Deskjet 1100 C	999,-
HP Photosmart Fotodrucker	799,-
Scanner	
Mustek Scan-Express 6000P	229,-
Mustek Scan-Express 12000	349,-
Paragon SP 1200 SP Pro	999,-
Modem/ISDN	
33.6 Modem extern	159,-
55.6 Modem USRobotics	299,-
ISDN Fritz Karte	179,-

Grafikkarten	
S3 Virge 2MB PCI	69,-
Ati Videocharger 3D 4MB	119,-
Mystique 220 4MB	299,-
Elsa Victory Eraser 4MB	369,-
Diamond Monster 4MB	359,-
Maxi Gamer 3D-FX	329,-
Soundkarten	
16 Bit 3D Soundkarte	49,-
Soundwave 32 + W.Table	79,-
Soundblaster 16 PnP	99,-
Soundblaster AWE64 Value	199,-
Soundblaster AWE64 Gold	399,-
Aktivboxen	
240 Watt Trust 3D	69,-
300 Watt Trust 3D	79,-
Yamaha 180Watt Subwoofer	189,-
CD-ROM / CD-WRITER	
16x Atapi CDROM	149,-
24x Atapi CDROM	179,-
Phillips CD2600 2/6x CD Writer	599,-
Yamaha 2001 2/6x CD Writer	649,-
Yamaha 400/ 4/6x CD Writer	899,-

Performer Game Power
233MMX,3.5GB,16x CDR 32MB RAM, Ati Mach 4MB + Diamond Monster, 3D Soundkarte,300W 3D Aktivboxen, Wingman Ext.,+ 3D Spiele + PC LighGun
Barpreis 2649.- — 36 x 88,- eff. Jahreszins 12.9%

Pentium MMX Upgrade
Soyo Motherboard mit MMX-Unterstützung und VX Chip Satz. incl. **166MMX Prozessor** damit auch Ihr PC die volle MMX Performance nutzt.
Barpreis 399.- — 12 x 35,- eff. Jahreszins 12.9%

Pentium MMX Upgrade
QDI Quick Easy Motherboard mit MMX-Unterstützung und HX Chip Satz. incl. **200MMX Prozessor** damit auch Ihr PC die volle MMX Performance nutzt.
Barpreis 599.- — 24 x 31,- eff. Jahreszins 12.9%

Pentium II Upgrade
Gigabyte ATX-Motherboard mit TX-Chip Satz, ATX- Gehäuse. incl. **233MHz PentiumII Prozessor** für super schnelle Rechen Performance.
Barpreis 1499.- — 36 x 49,- eff. Jahreszins 12.9%

Performer Platinum
300MHz Pentium II, 6.4GB-HD,24x CDR 64MB RAM, Victory Eraser 4MB, Soundblaster AWE 64, 300W 3D Aktivboxen, US Robotics 33.6 + Voice.
Barpreis 4899.- — 60 x 99,- eff. Jahreszins 12.9%

CD Wizzard
.... Jetzt auch für PSX-Copy

CD Writer Software
CD Audio, CD Label
läuft unter Win95 + NT
mit allen gängigen CD-Writern

169.95

Design Big Tower
Getönte Frontblende, Laufwerkskäfige in praktischer Snap-In-Technik, Jede Menge Platz für Festplatten und Steckkarten. incl. 230W. Netzteil.

79.95

Multinorm Playstation



Der Multinorm Umbau ermöglicht das Spielen von US und Japan Importspielen, sowie das Spielen von Sicherheitskopien.

359.95

Finanzierung über unsere Partnerbank bei einem eff. Jahreszins von 12.9%, * Computel 2,40DM/min, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten
Ausführliche Informationen zum Finanzkauf unter 0190-793342* an.

Longbow 2 • Simulation

PROFI-SIM

Schon AH-64D Longbow galt unter Helikopter-Piloten als einzig wahre Simulaton eines Rotorflüglers. Electronic Arts' erste Heli-Sim bot ein realistisches Flugmodell und eine Unmenge von Missionen, die mit dem Add-On Flashpoint Korea ihren Höhepunkt fanden. Was Anfang des Jahres noch als weitere Zusatz-CD durch die Gerüchteküche schwappte, hatte auf der diesjährigen E3 in Atlanta einen strahlenden Auftritt. Longbow 2 ist ein von Grund auf neu designter Simulator, in dem Origin Skunkworks unter der Leitung von Andy Hollis viele tausend Kundenwünsche berücksichtigt hat.

Die hauptsächlichen Verbesserungen liegen in der Grafik-Engine, dem Kampagnensystem und dem Multiplayer-Spiel. Neu ist die Möglichkeit, neben dem AH-64D-Kampfhubschrauber Scout-Flüge mit dem Kiowa Warrior und Truppentransporte mit einem Black Hawk zu fliegen. Neben Trainings-Einheiten, Einzel-Aufträgen und einem Missions-Generator bilden zwei Kampagnen das Herzstück der Simulation. Zum einen finden Sie sich in einem Konflikt in der Region um Aserbaidschan, Iran und Irak wieder, zum anderen durchleben Sie die Karriere eines Piloten am Hubschrauber-Trainingszentrum in Ft. Irvine, Kalifornien. Dort werden wiederum die Szenarien „Blau gegen Rot" und „Blau gegen Blau" ausgetragen. In ersterem kämpfen Sie gegen Material und Doktrin der ehemaligen Warschauer Pakt-Staaten, das zweite Unternehmen läßt US-amerikanische Waffensysteme und Taktiken gegeneinander antreten.

Grafisches Schauspiel

Die Optik hat sich dank der gebotenen 3D-Beschleunigung enorm verbessert, wobei die Glide-Version der Direct 3D-Option in Sachen Schnelligkeit und Detailreichtum überlegen ist. Die Landschaften sind sehr gut gerendert, und besonders die Topografie mit ausprägten Hügeln und Tälern kann gefallen. Was allerdings immer noch fehlt, ist die Berücksichtigung von Vegetation. Das schmerzt besonders, da sich die Fähigkeiten eines Kampfhubschraubers gerade im Niedrigflug und bei der Nutzung von Deckungsmöglichkeiten entfalten. So schweben die Einsatzstaffeln über wellige Oberflächen dahin, die zwar texturiert sind, aber eindeutig zu kahl wirken. Was bei Jet-Simulationen, die hauptsächlich in großen Flughöhen ihren Einsatz finden, weniger Bedeutung hat, nagt am Realitätsgrad einer Hubschrauber-Umsetzung. Dagegen gehören die echtzeitgerenderten Modelle der drei Helikopter sowie aller anderen Militäreinheiten zum besten, was derzeit bestaunt werden darf. Gerade im Zusammenhang mit dem Lightsourcing-System ergibt sich ein verblüffend realistisches Bild. Besonders die Nachtmissionen geraten zu spektakulären Ereignissen. Wenn z. B. eine Salve Raketen ihren Weg nimmt, tauchen die Abgasstrahlen den Rumpf des Longbow in ein unwirkliches Licht, illuminieren auf ihrem Flug die Umgebung und treffen in einem schaurig-schönen Lichtkranz das Ziel. Zusätzlich bringt das virtuelle Cockpit ein neues Realitätsempfinden, und dank der in diesem Modus gut lesbaren Instrumente ist die 2D-Option nur eine Performance-Frage.

Komplexe Zusammenhänge

Neben der Grafik-Engine ist das volldynamische Kampagnensystem die zweite große Neuerung. Origin





Feuerspektakel: In einer Senke nimmt der Longbow eine feindliche Stellung unter Beschuß.

Skunkworks hat ein System geschaffen, das jeden Aspekt des Bodenkrieges entlang einer 50 km langen Frontlinie berücksichtigt und in den Ablauf des Spiels miteinbezieht. Die Aserbaidschan-Kampagne läßt sich dadurch beliebig oft spielen, ohne sich im Detail zu wiederholen. Um den Spieler aber durch das Geschehen zu führen, gibt es einige festgesetzte



VERGLEICH

Der neue Longbow ist ein beeindruckender Simulator des modernen Hubschrauberkampfes. Er sammelt seine Pluspunkte durch faszinierende 3D-Beschleunigung, Multiplayer-Option und hohen Wiederspielwert. Im Gegensatz zu Comanche 3 müssen Spielerfolge jedoch durch reichlich Übung erkauft werden. Die Genre-Referenz behält ihren Thron zudem durch die packendere Atmosphäre und die abwechlungsreichere Optik.

Comanche 3	90%
Longbow 2	88%
Das Hexagon Kartell (abgewertet)	82%
AH-64D Longbow Gold (abgewertet)	79%
Hind (abgewertet)	70%



Im Black Hawk transportieren Sie Bodentruppen. Das Zielgebiet wird dabei mit den Maschinengewehren an den Türen gesichert.

Ereignisse, die bei bestimmten Voraussetzungen eintreten. Zu Beginn starten Sie als ein unbeschriebenes Blatt der Militärmaschinerie und sind verantwortlich für die Koordination von vier Einsatzflügen je Mission, wovon Sie einen nach Wahl selbst fliegen müssen. Dabei kommen alle drei Hubschraubertypen mit Angriffs-, Aufklärungs- und Transportflügen zum Einsatz. Mit dem komplexen Missions-Planer können die vorgeschlagenen Routen, die Bewaffnung und die Ladung geändert sowie der Aktions-Zeitpunkt festgelegt werden. Besondere Bedeutung kommt der Aufklärung zu, ohne die gegnerische Stellungen nur ungefähr bekannt sind. Die Missionen werden von den aus dem Vorgänger bekannten Nachrichtenvideos unterbrochen, die Sie über den Verlauf der Gefechte in Kenntnis setzen. Die Frontlinie wogt je nach Erfolg hin und her, und die Szenarien erfordern sorgfältigen Umgang mit Material-Ressourcen und Kampfmitteln. Neben den Kampagnen bietet Longbow 2 acht Einzel-Missionen und einen parametergesteuerten Missions-Generator. Hört sich alles kompliziert an? Ist es auch. Dafür sind die Trainings-Einheiten, die für jeden der Helikopter zur Verfügung stehen, interaktiv aufgebaut. Ein Tutor begleitet Sie per Sprachausgabe, läßt Gehörtes sofort umsetzen und kontrolliert Ihre Aktionen auf Richtigkeit. Trotzdem ist es eine Geduldsprüfung, bis man die Maschinen beherrscht.

Multiplayer-Eldorado

Die dritte Errungenschaft ist der Multiplayer-Support. In Longbow 2 können Sie via Netzwerk mit drei Mitspielern in die Lüfte steigen, das Internetspiel hingegen steht nur zu zweit zur Verfügung. Ein besonderer Reiz liegt darin, daß in allen Hubschraubern wahlweise die Position des Piloten oder des Schützen übernommen werden kann – besonders im Black Hawk, der an den geöffneten Ladetüren je ein Maschinengewehr besitzt, ein besonderer Spaß. Daß im Multiplayerbetrieb neben Deathmatch-Modi auch kooperative Kampagnen gespielt und abgespeichert werden können, ist ebenfalls noch nicht dagewesen. Ob nun zu zweit an Bord eines Helikopters oder zusammen in der Staffel, alle Variationen sind möglich. Die Fans werden es danken.

Christian Müller

Während der nächtlichen Einsätze zeigt die 3D-beschleunigte Grafik mit der Lichtquellen-Berechnung ihre ganze Pracht.

KOMMENTAR



» Nicht nur an die Hardware, sondern auch an Sie als Spieler werden hohe Anforderungen gestellt. Ein konsequenter Wille und ein Schuß Durchhaltevermögen, sich intensiv mit der Flugsteuerung und der Cockpit-Bedienung auseinanderzusetzen, sind in jedem Fall nötig, um seine Freude an Longbow 2 zu haben. Aber dann... Der gekonnte Einsatz des Missionsplaners erfordert zudem taktisches Geschick. Für dessen komplexe Optionen können Sie sich aber Zeit lassen, denn auch in der Voreinstellung lassen sich die Kampagnen gut bewältigen. Longbow 2 macht es einem nicht leicht. Neueinsteiger mag es sogar abschrecken, da schnelle Erfolgserlebnisse ausbleiben und sich auch die Motivation durch die militärisch-sachliche Präsentation in Grenzen hält. Wer sich trotzdem auf Longbow 2 einläßt, das trockene Air Force-Outfit nicht scheut und über entsprechende Hardware verfügt, erhält ein tolles Simulationspaket, das für lange Zeit Beschäftigung bietet. Allein die Feuergefechte während der Nachtmissionen sind schon ein fantastisches Schauspiel. «

PC ACTION PRÜFSTAND

Longbow 2 ist eine High End-Simulation, die nach High End-Hardware schreit. Vernünftig und ohne große Abstriche spielbar wird es erst ab einem P200 MIT Voodoo-Beschleuniger. Ohne spezielle 3D-Hardware sollte es schon ein kräftiges Pentium 2-System sein, und auch dann müssen Sie auf einige Grafikeffekte verzichten.

1 - wenige Details



2 - mittlere Details



3 - alle Details



Rechner/Konfiguration	*SVGA, 640x480, 65.000 Farben*
1-P 133, 16 MB, 2MB Elsa Winner	*kaum spielbar*
2-P 166, 32 MB, 4MB Matrox Mystique	*gerade noch spielbar*
3-P 200 MMX, 4MB Matrox Mystique, Monster 3D	*gut spielbar*

Mindestens:	P 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win 95		
Empfohlen:	P 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, 3Dfx		
Technik:	SVGA, Direct 3D, 3Dfx/SB, General Midi		
Multiplayer:	4 Sp. LAN, 2 Sp. TCP/IP, Modem, seriell		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	CD/HD: 205 MB/150-500 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Origin Skunkworks/Electronic Arts	Veröffentlichung:	Dezember

Grafik: 86% | Sound: 84% | Genre: Flugsimulation

88% Einzelspiel

92% Multiplayer



Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Top! Anspruchsvoll für Mensch und Maschine «

Die digitalen Lüfte werden derzeit vom neuen Wunder-Jet, der F-22 von Lockheed Martin, beherrscht. Neben Interactive Magic und DID schickt Nova-Logic nun bereits seinen zweiten F-22-Simulator in das Himmels-Duell.

F-22 Raptor • Simulation

STÄHLERNER ADLER



Typisch NovaLogic: Auch F-22 Raptor ist ohne 3D-Beschleunigung eine Augenweide bei annehmbaren Hardwareboraussetzungen.

F-22 Raptor ist NovaLogics erste native Windows 95-Simulation. Der Kampagnen-Modus verlegt fünf Einsatzgebiete nach Angola, Saudi Arabien, Jordanien, Kolumbien und bei Murmansk. Die 46 Missionen finden zu unterschiedlichen Tages- und Nachtzeiten statt. Was von den Entwicklern als dynamisches Kampagnensystem bezeichnet wird, ist im Vergleich zu anderen Simulatoren aber eher nur halbdynamisch zu nennen. Alle Missionen entspringen einem Script, das zwar erfolgsabhängig manche Ziele verändert, aber dennoch nur vom eigenen Einsatz beeinflußt wird. Ereignisse am Boden und auf See werden in den Kampagnenverlauf nicht mit einbezogen. Dafür zieht sich aber eine zusammenhängende Story durch das Geschehen, und bei guten Erfolgen ziert die Pilotenbrust alsbald reichliches Ordens-Lametta. Fehlgeschlagene Missionen dürfen ohne Prestigeverlust jederzeit wiederholt werden. Für Schnellentschlossene bieten sich 25 Einzelmissionen an, wovon die ersten fünf als Flugschule dienen sollen. Überhaupt bleibt Nova-Logic seiner Linie treu, Simulatoren einer breiten Spieler-Basis schmackhaft zu machen. Als Indiz dafür dient zum Beispiel die Fun-Option, mit der die F-22 weit über das zulässige Gesamtgewicht mit Bordwaffen aufgefüllt werden kann. Dadurch wird Raptor natürlich zwar nicht gleich zu einem Arcadespiele à la Afterburner, mag aber in den Händen eines Hardcore-Piloten an Glaubwürdigkeit verlieren. Auch einige Abstriche in Bezug auf den realistischen Piloten-Alltag in einer F-22 unterstreichen dies. Stealth-Eigenschaften kommen beispielsweise überhaupt nicht zum Tragen, und die Zusammenarbeit mit den AWACS-Maschinen ist nur von passiver Natur, indem das eigene Radar einseitige Updates erhält. Gut gelungen ist NovaLogics Umsetzung des Schadenssystems, das oft für die eine oder andere Herausforderung sorgt. In Raptor kann es passieren. daß Sie durch einen Treffer den Kontakt zu Ihrem AWACS-Aufklärer verlieren, die Luftbremse sich verabschiedet, die Triebwerke nur noch 40% Leistung bringen, die MFDs schwarz werden oder einfach „nur" das Fahrwerk klemmt.

Software-Rendering

Gegenüber dem Vorgänger F-22 Lightning 2 treten Verbesserungen im Bereich der Grafikdetails, der Kampagnen-KI und dem Flugmodell zutage. Die Wolken wirken nun realistischer, und den 3D-Objekten wurden reichlich Texturen spendiert. Durch Software-Rendering und MMX-Unterstützung erscheinen Land-

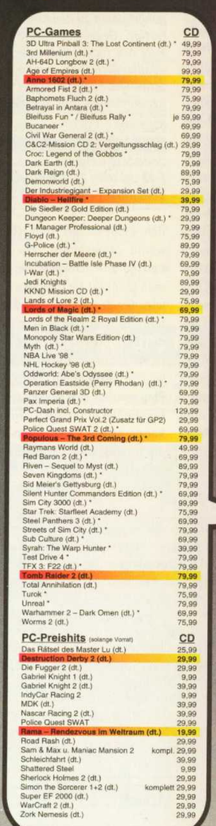


Der eigene Stützpunkt wirkt aus der Luft ziemlich spartanisch.



Mit der Bordkanone lassen sich am leichtesten Bomber treffen.

WIR PACKEN AUS!



PC-Games	CD
3D Ultra Pinball 3: The Lost Continent (dt.) *	49,99
3rd Millenium (dt.) *	79,99
AH-64D Longbow 2 (dt.) *	79,99
Age of Empires (dt.)	99,99
Anno 1602 (dt.) *	**79,99**
Armored Fist 2 (dt.) *	79,99
Baphomets Fluch 2 (dt.)	75,99
Betrayal in Antara (dt.) *	79,99
Bleifuss Fun * / Bleifuss Rally *	je 59,99
Bucaneer *	69,99
Civil War General 2 (dt.) *	69,99
C&C2-Mission CD 2: Vergeltungsschlag (dt.)	29,99
Croc: Legend of the Gobbos *	79,99
Dark Earth (dt.)	79,99
Dark Reign (dt.)	89,99
Demonworld (dt.)	75,99
Der Industriegigant – Expansion Set (dt.)	29,99
Diablo – Hellfire *	**39,99**
Die Siedler 2 Gold Edition (dt.)	79,99
Dungeon Keeper: Deeper Dungeons (dt.) *	29,99
F1 Manager Professional (dt.)	79,99
Floyd (dt.)	75,99
G-Police (dt.) *	89,99
Herrscher der Meere (dt.) *	79,99
Incubation – Battle Isle Phase IV (dt.)	69,99
I-War (dt.) *	79,99
Jedi Knights	89,99
KKND Mission CD (dt.) *	29,99
Lands of Lore 2 (dt.)	75,99
Lords of Magic (dt.) *	**69,99**
Lords of the Realm 2 Royal Edition (dt.) *	79,99
Men in Black (dt.) *	79,99
Monopoly Star Wars Edition (dt.)	79,99
Myth (dt.) *	79,99
NBA Live '98 *	79,99
NHL Hockey '98 (dt.)	79,99
Oddworld: Abe's Odyssee (dt.) *	79,99
Operation Eastside (Perry Rhodan) (dt.) *	79,99
Panzer General 3D (dt.)	69,99
Pax Imperia (dt.) *	79,99
PC-Dash incl. Constructor	129,99
Perfect Grand Prix Vol.2 (Zusatz für GP2)	29,99
Police Quest SWAT 2 (dt.) *	69,99
Populous – The 3rd Coming (dt.) *	**79,99**
Raymans World (dt.)	49,99
Red Baron 2 (dt.) *	69,99
Riven – Sequel to Myst (dt.)	89,99
Seven Kingdoms (dt.) *	79,99
Sid Meier's Gettysburg (dt.)	79,99
Silent Hunter Commanders Edition (dt.) *	69,99
Sim City 3000 (dt.) *	99,99
Star Trek: Starfleet Academy (dt.)	75,99
Steel Panthers 3 (dt.) *	69,99
Streets of Sim City (dt.) *	79,99
Sub Culture (dt.) *	69,99
Syrah: The Warp Hunter *	39,99
Test Drive 4 *	79,99
TFX 3: F22 (dt.) *	79,99
Tomb Raider 2 (dt.)	**79,99**
Total Annihilation (dt.)	79,99
Turok *	75,99
Unreal *	79,99
Warhammer 2 – Dark Omen (dt.) *	69,99
Worms 2 (dt.)	75,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Das Rätsel des Master Lu (dt.)	25,99
Destruction Derby 2 (dt.)	**29,99**
Die Fugger 2 (dt.)	29,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	9,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	39,99
IndyCar Racing 2	9,99
MDK (dt.)	39,99
Nascar Racing 2 (dt.)	39,99
Police Quest SWAT	29,99
Rama – Rendezvous im Weltraum (dt.)	**19,99**
Road Rash (dt.)	29,99
Sam & Max u. Maniac Mansion 2	kompl. 29,99
Schleichfahrt (dt.)	39,99
Shattered Steel	9,99
Sherlock Holmes 2 (dt.)	29,99
Simon the Sorcerer 1+2 (dt.)	komplett 29,99
Super EF 2000 (dt.)	29,99
WarCraft 2 (dt.)	29,99
Zork Nemesis (dt.)	29,99

Fast geschenkt!

Gold Games 1

Alone in the Dark 2+3, Larry 6, Der Planer, Ishar 1-3, Anstoss, Battle Isle, DSA 1+2, Druidenzirkel, Der Clou, 1869, Oldtimer, Oxyd Extra uvm.

insgesamt 42 Top-Games auf 15 CD's zum Superkomplettpreis

komplett 19,99

Oder in unserer Paket-Aktion:

Gold Games 1 und 2

komplett 66,–

Unser Weihnachtstip:

F1 Racing Simulation

Ubi Soft präsentiert eine äußerst realistische Rennsimulation der Extraklasse. Überzeugen Sie sich selbst von der faszinierenden Technik und erleben Sie maximalen Fahrspaß durch excellente 3D-Grafiken, authentischen Tuningoptionen und dem Multiplayer Modus für bis zu acht Spieler in einem Netzwerk.

dt., CD-ROM *

69,99

Antons Weihnachtshits:

Caesar 2
dt., CD-ROM
39,99

Discworld 2
dt., CD-ROM
39,99

Extreme Assault
dt., CD-ROM
39,99

Larry 7 Yacht nach Liebe
dt., CD-ROM
39,99

Frohe Weihnachten!

Virtual Pool 2
CD-ROM *
69,99

Fifa Soccer '98 Die WM-Qualifikation
dt., CD-ROM *
79,99

Monkey Island 3
dt., CD-ROM *
89,99

Blade Runner

Die erste wirklich gute Filmumsetzung für den PC kommt aus dem Hause Westwood! Erleben Sie als Blade Runner Ray McCoy eine nervenzerfetzende, einsame Jagd durch das verregnete L.A. 2019.

dt., CD-ROM * 89,99

Wing Commander Prophecy
dt., CD-ROM *
79,99

Jetzt neu!
2 x Media Point -*EXPRESS*
Die neuen schnellen Abholstationen mit dem Media Point-Standardprogramm ganz in Ihrer Nähe. (In den Express-Shops erhalten Sie nicht das Media Point-Komplettprogramm)

Ankauf
Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.



Unsere Filialen:










Media Point	Media Point	Media Point	Media Point EXPRESS	Media Point	Media Point	Media Point
Berlin – Steglitz	**Berlin – Friedr.hain**	**Berlin – Steglitz**	**Berlin-Charlottenburg**	**Berlin – Mitte**	**Hamburg – Harvesteh.**	**Dortmund**
Bismarckstraße 63	Petersburger Straße 94	Schloßstraße 129	Dahlmannstraße 1a	Alexanderplatz 6	Grindelberg 73-75	Rheinische Straße 85
Tel.: (030) 794 72 131	Tel.: (030) 427 80 790	gegenüber Forum Stegl.	Tel.: (030) 327 01 956	gegenüber Forum Hotel	Tel.: (040) 429 11 139	Tel.: (0231) 914 25 24
Media Point	Media Point	Media Point	Media Point EXPRESS	Media Point	Media Point	Media Point
Berlin – Neukölln	**Berlin – Spandau**	**Berlin – Tegel**	**Berlin – Friedr.hain**	**Bernau**	**Bremen**	**Koblenz**
Jonasstraße 29	Nonnendammallee 82	Brunowstraße 10	Voigtstraße 39	Zepernicker Chaussee	Hanseat.hof 9-Lloydhof	Rizzastraße 44
Tel.: (030) 621 60 21	Tel.: (030) 383 02 191	Tel.: (030) 434 90 991	am "Plaza - Center"	im "Forum Bernau"	Tel.: (0421) 16 80 80	Tel.: (0261) 914 10 85

Versandzentrale

Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr
(030) 794 72 111

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr / ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!






NOVAWORLD



Neben dem unvorteilhaften Netzwerk-Spiel (jeder Teilnehmer benötigt eine Vollversions-CD im Laufwerk, eine Client-Lösung gibt es nicht) eröffnet NovaLogic mit Raptor seinen kostenfreien Internet-Server Novaworld. Dort stehen mit Deathmatch und Raptor Air War (RAW) jedem Käufer mit Internetanschluß zwei Spielarten zur Verfügung. Erstere folgt den „Jeder gegen jeden"-Regeln: RAW weist jeden Mitspieler einer Partei zu, die ihre Basis gegen Angriffe zu verteidigen hat. Dabei können Sie wählen, ob Sie als Abfangjäger oder Bomberpilot fungieren wollen. NovaLogic hält Internetspiele mit bis zu 128 Teilnehmern für möglich. Während unserer Tests trafen wir aber selten mit mehr als 30 anderen Piloten zusammen. Sie müssen aber schon eine gute Internetverbindung in die USA erwischen, um vernünftige Ergebnisse zu erziehlen. Dann aber macht es einen Heidenspaß – großes Lob an NovaLogic für dieses Angebot.



Schade, daß sich die Entwickler einen grafischen Aussetzer bei dem fast unbrauchbaren virtuellen Cockpit geleistet haben.



In den Nachtmissionen ist genügend Licht für den Sichtflug.



Reich texturiert tauchen die Gebirgswände aus dem Nebel auf.

schaftsoberflächen bilinear weich gezeichnet, wie man es bisher nur bei 3D-Beschleunigern kannte. Aus der Nähe allerdings lösen sich die Strukturen in grieselige Details auf. Und obwohl es sich nicht um eine Voxel 2-Engine wie bei Comanche 3 oder Armored Fist 2 handelt, unterstreicht NovaLogic damit sein Know-how im Bereich unbeschleunigter Grafikdarstellung. Ein Nachteil davon ist, daß die Auflösung auf 640x480 begrenzt bleibt und der entfernte Horizont erst langsam aus der bekannten Nebelwand aufgebaut wird. Zur Verbesserung des Flugmodells hat die Zusammenarbeit mit den Jet-Bauern von Lockheed Martin beigetragen. Deren Fachleute haben die Stimmigkeit der aerodynamischen Verhaltensweisen geprüft.

Cockpit- und Soundschwächen

F-22 Raptor kann für 16 MB-Rechner und solche ohne MMX-Befehle durch Texturen- und RAM-Optionen angepaßt werden. Damit wird Raptor vor allem für jene interessant, die noch keinen 3D-Beschleuniger ihr eigen nennen. Ein wirklicher optischer Schwachpunkt ist sicherlich das virtuelle Cockpit, das zwar schnell und einigermaßen flüssig dem Blick des Piloten folgt, die Instrumententafel liefert dann aber kaum noch vernünftig lesbare Informationen. In Sachen Sound bietet NovaLogic zwar den Dolby Surround-Standard, aber neben der ohnehin vernachlässigbaren Musikuntermalung wenig Hervorhebenswertes. Die Cockpit-Kommunikation ist zwar abwechlungsreich und nimmt auch das eine oder andere Mal auf den Fortgang der Story Rücksicht, aber die Sprachsamples wirken ziemlich emotionslos und schaffen wenig Atmosphäre. Ein in Lebensgefahr schwebender Wingman plappert im gleichen Tonfall wie der Tower bei der Starterlaubnis. Von den kraftstrotzenden Jetmotoren ist zudem außer im Afterburner-Betrieb kaum etwas zu vernehmen. Dank Direct Play werden alle Multiplayer-Verbindungen unterstützt, auf einen kooperativen Kampagnen-Modus als Wingmen muß man allerdings weiterhin warten.

Christian Müller

VERGLEICH

NovaLogic gelingt mit F-22 Raptor die Gratwanderung zwischen Simulation und Actionspiel und gehört damit zu den besseren Vertretern. Gegenüber Genre-Primus F-22 ADF jedoch zeigt der Raptor in allen Bereichen etwas gestutzte Schwingen. Dafür bietet er ein bisher einmaliges Internetspiel.

Spiel	Wertung
F-22 ADF	88%
F-22 Raptor	82%
Joint Strike Fighter	82%
F-22 Lightning 2 (abgewertet)	76%
Jetfighter 3 (abgewertet)	75%

KOMMENTAR

» Ganz nach NovaLogics Designverständnis richtet sich F-22 Raptor eher an Wochenend-Piloten denn an realitätsfanatische Profis. Obwohl die Designer die Schwächen des Vorgängers F-22 Lightning 2 in allen Bereichen ausgemerzt haben, steht die Actionkomponente weiterhin im Vordergrund. Der Umgang mit der F-22 ist leicht erlernt (Tasturschablone gibt's gratis), und jedermann kommt zu schnellen Erfolgserlebnissen. Die Pilotenkarriere wird zwar nicht so motivierend wie damals bei Strike Commander präsentiert, wirkt aber auch nicht so staubtrocken wie bei DID. Trotzdem wird die Atmosphäre eines Comanche 3 nicht erreicht. Mich persönlich stört hauptsächlich der „Wackelpudding-Effekt" der Oberflächenmodellierung und das unbrauchbare virtuelle Cockpit. Wer jedoch nicht genug vom Wundervogel F-22 bekommen kann, der liegt mit NovaLogics Interpretation nicht daneben, und Multiplayer-Fans erhalten mit dem Zugang zum Novaworld-Server ein lobenswertes Internet-Spiel. «

Mindestens:	P 60, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM		
Technik:	SVGA/SB, General Midi		
Multiplayer:	16 Sp. LAN, 128 Sp. TCP/IP, Modem, seriell		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	308 MB/110 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	NovaLogic	Veröffentlichung:	Dezember
Grafik:	82%	Sound:	78%
Genre:	Flugsimulation		

82% Einzelspiel

90% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» **Mainstream-Simulation mit Internet-Angebot** «



SODA Off-Road Racing • Rennspiel

SEKT ODER SODA

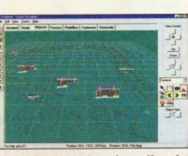
Sie durften sich als Dreikäsehoch nie schmutzig machen und fahren heute einen Polo mit sagenhaften 45 PS? Sehr schön! Dann sind Sie der ideale Kandidat für SODA Off-Road Racing. Mal sehen, wieviel Freude es Ihnen macht, mit einem 800 PS-Monster zentnerweise Dreck und Staub umzupflügen...



Die Rennsemmeln in SODA Off-Road Racing schleudern bei durchdrehenden Reifen statt Dreck nur Pixelklötze durch die Gegend.



An den Computergegnern dranzubleiben, ist schwierig.



Der gelungene Streckeneditor ist einfach zu handhaben.

Offroad Racing ist ein Rennspiel mit Pickup-Trucks und Buggys, wobei der PC-Spieler zwölf Geländestrecken in drei Regionen (ländliches Gebiet, Wüste, Tropen) bewältigen muß. Vor einer Meisterschaft darf er im Übungsmodus Selbstvertrauen tanken, Erfahrungen in Einzelrennen sammeln und an seinem Brummer herumschrauben. Das ist auf jeden Fall dringend empfehlenswert, weil sich die Fahrzeuge wie rohe Eier steuern, die frisch vom Bauern kommen. Am stabilsten zu lenken ist noch der vierradgetriebene Truck, den blutige Anfänger in der Werkstatt mit den gröbsten Stollenreifen und einem „schwachbrüstigen" Motor (400 bis 500 PS) ausrüsten.

Realismus oder Spaß?

Die Grafikengine von Off-Road ist im Vergleich zur mittlerweile meist 3D-beschleunigten Konkurrenz hausbacken, pixelig und langsam. Weil Anfänger beim 386. Unfall wegen fieser Hubbel, Wassertümpel und Schanzen nicht genug genervt sein könnten, haben die Programmierer als zusätzliche Schwierigkeit dynamische Kameraschwenks eingearbeitet. Diese sorgen beim Wenden mindestens für kurzzeitiges Chaos oder lassen das Fahrzeug gar sekundenlang hinter Berghängen verschwinden. An Steigungen ist außerdem die Sicht aus dem Cockpit oft gleich Null. Was die Fahrphysik betrifft: Passionierte Jeep-Fahrer mögen den Realismusgrad lieben – Laien haben eher den Eindruck, auf Eis herumzuschlittern. Wegen des hohen Schwierigkeitsgrades besteht erhebliche Frustgefahr. Ob es eine komplett eingedeutschte Version von SODA geben wird, die dann unter dem Titel DSF Off-Road Racing erscheinen würde, ist noch nicht sicher. Geplant ist ein D3D-Patch.

Harald Fränkel



Eine sehr gute Übersicht gewährt die Heli-Kameraperspektive. Unser Screenshot zeigt Buggys auf einer Wüstenstrecke.

KOMMENTAR

» Es mag realistisch sein, wie die SODA-Flitzer über die Dreckpisten hoppeln und schleudern – die Schwibbelschwabbelsteuerung verdirbt Otto-Normal-Golffahrern jedoch gründlich den Spaß. Außerdem ist die Grafik nicht zeitgemäß, und die Computergegner scheinen unfehlbar zu sein. Im Netz kommt bei mehr Chancengleichheit dagegen schon eher Freude auf. Gut ist der Streckeneditor, der ohne große Einarbeitungszeit ordentliche Ergebnisse liefert. «

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, Lenkrad		
Technik:	SVGA, SB, CD-Audio, Rendition V1/V2 u. Force Feedback optional		
Multiplayer:	Modem/seriell, 6 Spieler LAN und TCP/IP		
Handbuch:	englisch	Sprache:	englisch
CD/HD:	CD/HD: 164 MB/60 MB	Preis:	ca. DM 60,-
Hersteller:	Papyrus/Sierra	Veröffentlichung:	Januar
Grafik: 67%	Sound: 62%	Genre:	Rennspiel

50% Einzelspiel **60%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Nur für computerspielende Off-Road-Fans «



BOOM! Eine feindliche Raffinerie geht in Flammen auf. Die Weitwinkel-Perspektive des virtuellen Cockpits sorgt im Tiefflug für Übersicht.



Dramatische Szenen und herrliche Bilder von Flugzeugen und Landschaften bieten die zahlreichen Außenkameras und Smart Views.

F-22 Air Dominance Fighter • Simulation

LUFTHOHEIT

PC ACTION GOLD

30.000 Fuß Höhe, Mach 1.6. Die weiten Ebenen rund um das Rote Meer gleiten friedlich dahin. Tief unter der F-22 zeichnen sich die Küstenlinien des Suez-Kanals ab. Plötzlich zerreißt die Stimme des AWACS-Kommandos die meditative Szene. „WOLF 1 GO CARD, GO CARD!"

Das fiktive Szenario siedeln die Simulations-Profis von DID kurz nach der Jahrtausend-Wende in einem 4,5 Millionen Quadratkilometer großen Gebiet rund um das Rote Meer an. Als Mitglied einer multinationalen Streitmacht dürfen Sie in der brodelnden Nahost-Gegend für Ruhe sorgen. Zuvor bietet es sich an, die 33 Trainingsmissionen zu absolvieren, denn neben fliegerischen Fähigkeiten und der Kontrolle von 36 Waffensystemen erfordert der Luftkampf des nächsten Jahrtausends reichlich technisches und taktisches Know-how. Mit der F-22 werden Heißsporne nämlich selten in den Genuß eines Dogfights kommen. Die Auseinandersetzung am Himmel ist vielmehr durch Ra-

VERGLEICH

F-22 ADF setzt in einigen Bereichen neue Maßstäbe. Optionsvielfalt, Flugmodell, Funkverkehr, Missionsverlauf und die Realisierung von Konflikt-Szenarien via AWACS hat es in einer derart wirklichkeitsnahen Umsetzung bisher nicht am PC gegeben. Zum sehr guten Gesamtbild trägt auch die grafische Qualität bei. Andere Jet-Simulatoren bieten dagegen nur in Teilbereichen ähnliche gute Ansätze und sammeln ihre Pluspunkte durch Karrieremodi, niedrigere Hardwareanforderungen und mehr Einsteigerfreundlichkeit.

Spiel	Wertung
F-22 ADF	87%
Joint Strike Fighter	82%
F-22 Lightning 2 (abgewertet)	79%
Jetfighter 3 (abgewertet)	76%



Die F-22 gleitet auf einem Patrouillenflug dahin, als das AWACS-Kommando Radarkontakt in der Flugverbotszone erhält. Nach mehreren Warnungen nehmen zwei AIM-120 ihren Weg. Die MIG 29 hat keine Chance.

dar- und Lasertechnologie sowie Fire & Forget gekennzeichnet. Taktik, überlegte Angriffsformationen und die Zusammenarbeit in der Staffel rücken in den Vordergrund. Die Quick Combat-Option läßt den Piloten einen großen Rundflug über die Nahost-Region starten, bei dem unterschiedlichste Bodenziele vorgegeben sind und zunehmend gefährlichere Kampfjet-Wellen für Beschäftigung sorgen. Letztlich haben Sie Gelegenheit, die F-22 in drei zehnteiligen Kampagnen ausgiebig unter Gefechtsbedingungen zu fliegen. Der Multiplayer-Modus nutzt den Windows 95-Standard Direct Play und beinhaltet zwölf Szenarien. Von puristischen Luftduellen bis hin zu anspruchsvollen kooperativen Staffeleinsätzen finden Mehrspieler-Fans via Netzwerk, Internet oder Modem entsprechende Betätigung vor.

Im Kommandosessel

Das Fehlen eines Mission-Editors läßt sich durch die Einbindung der AWACS-Option verschmerzen. Im Stuhl eines AWACS-Commanders haben Sie das Radarkontrollpult der Boing 744 im Blick. Per simplem Drag & Drop werden die eigenen Lufteinheiten gemäß der Gesamtgefechtslage befehligt. Ein Element, das fast schon Echtzeitstrategie-Züge annimmt: Wegpunkte werden gesetzt sowie Abfang-, Identifizierungs- und Aufklärungsflüge den im Lauftraum befindlichen Staffeln zugewiesen. Der Clou an der Sache ist, daß Sie jederzeit mit einem Doppelklick in das Cockpit einer der beteiligten F-22-Maschinen springen können, um selbst Hand anzulegen. Hier ist man Herr über Szenario und Maschine zugleich. Ist eine Einheit aktiviert, zeigt ein TV-Fenster sogar die Außenansicht des Geschehens via 3D-Engine. Daneben können zahlreiche Zusatzinformationen über Radarstellungen oder die Präsenz von Boden- und Seestreitkräften eingeblendet werden. Ein Umstand, der mit dem angekündigten Upgrade „Total Air War" noch mehr an Bedeutung gewinnen wird (siehe Info-Kasten).

Blick für Details

Was kann eine neue Jetsimulation mehr bieten als bisherige Vertreter? Neben zeitgemäßen technologischen Verbesserungen gefällt F-22 ADF vor allem durch viele kleine Details, die die Simulation weiter in den professionelleren Bereich hinein verlagern. Den Landeanflug auf einen der 15 Flughäfen können Sie beispielsweise in Absprache mit dem Tower mit unterschiedlichen Manövern beginnen. Das ausgeklügelte Kommunikationsystem erlaubt mit 31 Kommandos außerdem eine bisher einmalige Wingmen-Kontrolle. Die

F-22 TOTAL AIR WAR

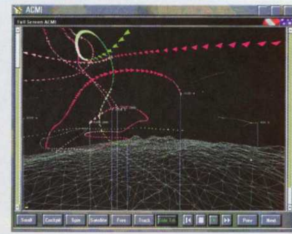
F-22 ADF verfügt noch nicht über ein dynamisches Kampagnensystem. Es ist eher als erste Stufe zu DIDs großem Ziel zu sehen, ein vollständiges Militär-Szenario zu schaffen. Jede Waffengattung soll darin mit ihrem eigenen Simulator vertreten sein. Derzeit arbeiten die Engländer bereits an einer entsprechenden Panzersimulation, die mit F-22 ADF dort zusammengeführt werden soll. Der nächste Schritt jedoch ist die Mission-CD Total Air War, die für das erste Quartal 1998 angekündigt ist. Damit fliegen Sie nicht mehr nur einzelne Flugzeuge, sondern kommandieren in zehn nichtlinearen Echtzeit-Kampagnen die gesamte Auseinandersetzung im Luftraum.



Stealth-Eigenschaften der F-22 sind mit einem realistischen Tarnkappen-Modus umgesetzt, der fünf EMCON-Stufen (Emission Control) unterscheidet. Damit ist die F-22 je nach Zustand der Waffensysteme und Geschwindigkeit mehr oder weniger unsichtbar für gegnerisches Radar. Während eines langen Einsatzfluges passiert es, daß sich die Tankanzeige in den roten Bereich bewegt und der Pilot eine Luftbetankung anfordern muß. Die meisten dieser komplexen und keyboardlastigen Abläufe und Manöver lassen sich jedoch per Bordcomputer automatisieren. Der Einsatz des techniküberladenen Cockpits geht über Tastatur oder besser ein Weapon Control System gut von der Hand. Das Flugmodell knüpft an die realistische Umsetzung früherer DID-Simulationen an. Da treten Erfahrung und Know-how, die bereits mit TFX und EF 2000 erworben werden konnten, deutlich zutage.

ACMI - DIE LUFTKAMPF-ANALYSE

Der moderne Luftkampf mit Überschallgeschwindigkeit sowie laser- und radargestützten Zielsystemen ist ein hochkomplexes Ereignis in einem dreidimensionalen Raum. Zum besseren Verständnis der ballistischen Zusammenhänge und sich daraus ergebender Verhaltensweisen im Gefecht beinhaltet F-22 ADF das ACMI (Air Combat Manoeuvres Instrumentation). Dieses Tool zeichnet die Positionsdaten von Flugzeugen im dreidimensionalen Raum auf, kann während der Lufteinsätze aktiviert werden und den Verlauf eines Einsatzes jederzeit wieder abspielen. Geübte Piloten lassen damit ihre Einsätze noch einmal Stück für Stück Revue passieren, erkennen Schwachpunkte im eigenen Verhalten und erarbeiten sich neue Luftkampftaktiken.



Optische Gegensätze

Eine Unterstützung von 3D-Beschleunigerkarten greift jetzt endlich auch im Genre der Flugsimulatoren um sich. Neben der standardmäßigen Software-Engine bietet F-22 ADF auch eine Direct 3D-Variante und eine 3Dfx-optimierte Fassung an, die sich in Sachen Geschwindigkeit aber kaum unterscheiden. Die erreichten Ergebnisse lassen bei beiden Engines Stärken und Schwächen erkennen. In der Minimalkonfiguration ist F-22 nur mit deutlichen Abstrichen in den Details oder der Auflösung spielbar. Um selbst mit 3D-Beschleunigung in den ungebremsten Genuß der ganzen Grafikpracht zu kommen, sollte Ihr PC dann aber trotzdem die 200MHz-Schallmauer durchbrechen. Damit sehen Wolkendecken, Kondensstreifen, Abgasstrahlen oder partikelbasierende Explosionen ziemlich überzeugend aus. Davon können Sie sich mittels einer der zuschaltbaren Außenkameras jederzeit überzeugen. Etwas anders das Bild in Bodennähe: Aus Performancegründen wird in niedriger Höhe auch bei F-22 auf eine allzu detaillierte Darstellung verzichtet. Gravierender aber ist die Tatsache, daß im Tiefflug die hohe Geschwindigkeit kaum wahrnehmbar ist. Ein Umstand, den bisher keine Flugsimulation entsprechend umsetzen konnte. Voll ausspielen kann die 3D-Engine ihre Stärke in der Luft. Besonders der Einsatz des virtuellen Cockpits macht großen Eindruck, wenn Sie den Blick flüssig rundum schweifen lassen und dabei stets die funktionsfähigen Instrumente im Blick behalten.

F-22 ADF wird in Deutschland in einer lokalisierten Fassung erscheinen, wobei der Funkverkehr im international gebräuchlichen Englisch gesprochen, aber mit Untertiteln versehen ist.

Christian Müller



Der Trainings-Simulator behandelt in 33 Lektionen zahlreiche Vorkommnisse. Allerdings ist man nach dem Textbriefing völlig auf sich allein gestellt. Eine Druck-Funktion wäre hier sehr hilfreich gewesen.

KOMMENTAR

» Wo bitte geht's denn hier zur Luftwaffen-Flugschule? Ein Otto Normal-Spieler und Gelegenheits-Pilot hat es bei F-22 ADF nicht leicht. Gerade die Stärken der Simulation, Realismus und Detailgenauigkeit, stehen einem schnellen Erfolgserlebnis leider im Weg. Auch die zugegebenermaßen üppigen Trainings-Missionen schaffen wenig Abhilfe, da Neueinsteiger nach ausführlichem Briefing auf sich allein gestellt bleiben. Das militärische Abkürzungs-Kauderwelsch wird ohnehin erst nach ausführlichem Handbuch-Studium einigermaßen verständlich. Überhaupt wirkt die Präsentation sehr nüchtern und zuweilen auch etwas unpersönlich, und die eigene Fliegerkarriere wird nur in einer Art Scoreboard mitprotokolliert. Für alte Haudegen der Lüfte jedoch bietet die F-22 von DID nicht nur staunenswerte Momente, sondern auch viel Abwechslung. Bemerkenswert finde ich die Möglichkeiten der AWACS- und ACMI-Option, die die bloßen Luftgefechte um Analyse- und Strategie-Bestandteile erweitern. Kritikpunkte lassen sich im Bereich der Hardware-Beschleunigung finden. Die sieht zwar toll aus, wirkt aber mit PCs unterhalb der 200 MHz-Grenze immer noch ruckelig. Erst mit entsprechender High-End-Hardware fetzt es richtig. Also, wer sich mit dem Gedanken trägt, ins Jet-Sim-Genre einzusteigen, muß sich den Spielspaß durch reichlich Übungsstunden erkaufen und miltärische Technik-Termini lernen. All jene, die AMRAAM, JDAM und EMCON nicht für Buchstabenrätsel halten, werden derzeit keine herausforderndere Jet-Simulation finden. «



Mindestens:	P 133, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win 95		
Empfohlen:	Pentium II, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, Direct 3D		
Technik:	VGA, SVGA/SB, General Midi, Direct3D		
Multiplayer:	4 Sp. LAN, 2 Sp. TCP/IP		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch/deutsch
CD/HD:	205 MB/40-180 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	DID/Bomico	Veröffentlichung:	Dezember
Grafik: 85%	Sound: 82%	Genre:	Flugsimulation

87% Einzelspiel

90% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Anspruchsvoller High-End-Simulator für Profis «



Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

Top Titel!
Pax Imperia
Deutsche Version DM 69,99

CD-ROM

Titel		Preis
3D Pinball Teil 3	DV	47,99
3rd Millenium	DV	79,00
3D Ultra Minigolf	DV	49,99
688 Hunter Killer	DV	76,99
7th Legion	DV	69,99
A.T.F. 98	DV	74,99
Agent Armstrong	DV	69,99
Age of Empires	**DV**	**79,99**
AH 64 Longbow 2	DV	72,99
AHX 1 Viper	DA	69,99
Akte Europa	DV	74,99
Alexander der Große	DV	59,99
Armored Fist 2	DV	x74,99
Andretti Racing	DV	79,00
Animal	DV	69,99
Anno 1602	DV	x69,99
Anstoss 2	DV	69,99

CD-ROM

Titel		Preis
F 16 Fighting Falcon	DA	64,99
Fallout	DV	x74,99
Fifa Soccer 98	**DV**	**79,00**
Fifa Soccer Manager	DV	69,99
Fighters Antology	DV	72,99
Fighting Force	DA	79,99
FIN FIN	DV	89,99
Flight Unlimited 2	DV	79,99
Flip Out	DA	49,99
Flottenmanöver	DV	59,99
Floyd	**DV**	**74,99**
Flugsimulator 98	DV	109,99
Flying Corps	DV	44,99
Formula One Gr. Prix 2	DV	64,99
F1 GP 2-Track Pack 2	**DV**	**25,99**
Fritz 5 Schach	DV	109,99
Frogger	DV	x69,99

Sie finden uns jetzt auch im Internet:
Http://WWW.Online-Spiele.Com/Callnplay

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Titel		Preis
Atlantis	DV	76,99
Atomic Bombermann	DA	59,99
Baphomets Fluch 2	DV	74,99
Battle Isle 4 Incubation	**DV**	**69,99**
Betrayal in Antara	DV	x79,99
Birthright	DV	x69,99
Black Dahlia	DV	x69,99

F1 Racing UBI Soft – Deutsche Version DM 77,99

Titel		Preis
Blade Runner	**DV**	**84,99**
Bleifuß 2	DV	54,99
Bleifuß Fun	DV	59,99
Bleifuß Ralley	DV	49,99
Boggle	DA	39,99
Brücke von Arnheim	**DV**	**84,99**
Buccaneer	DA	x69,99
Bundesliga Manager 97	DV	64,99
Bust a Move 2	DA	54,99
Carmageddon	DV	69,99
Casper	DV	x39,99
Chasm	DA	59,99
Civilization 2	DV	59,99
Civilization 2 DATA	DV	39,99
Comanche 3.0	DV	76,99
Comm.&Con. 1 SVGA	DV	79,99
Comm. & Conquer 2	DV	79,99
C&C 2 Ausnahmezust.	DV	29,99
C&C 2 Vergeltungsschlag	DV	27,99
Constructor	DV	69,99
Conquest Earth	DV	79,99
Croc	DA	79,00
Dark Colony	DV	69,99
Dark Colony Data	DV	24,99
Dark Earth	DV	74,99
Dark Hermetic Order	DA	x69,99
Dark Reign	**DV**	**79,99**
Daytona USA deluxe	DV	69,99
Deathtrap Dungeon	DV	x79,99
Demonworld	DV	69,99
Der Industriegigant	DV	69,99
Der Industrieg. Data	DV	29,99
Der vergessene Gott	DV	59,99
Diablo	DA	49,99
Diablo-Hellfire	DA	34,99
Die Siedler 2 + DATA	DV	74,99
Die Siedler 2 Miss. CD	DV	29,99
Dogday	**DV**	**69,99**
Dreams	DV	72,99
Dream Team 98	DV	39,99
Dungeon Keeper	DV	76,99

Titel		Preis
G - Police	DA	i.V.
Galapagos	DV	79,00
Gettysburg/Sid Meier	DV	72,99
Gold Games 2	DV	34,99
Grand Theft Auto	**DA**	**59,99**
Have a Nice Day	DV	59,99
Have a Nice Day DATA	DV	29,99
H. E. D. Z.	DV	x69,99
Hellfire	DA	34,99
Hercules	**DA**	**69,99**
Heroes o.M & Magic 2	DV	64,99
Herrscher der Meere	**DV**	**69,99**
Hugo 4	DV	59,99
Hugo 5	DV	64,99
Hugo Wintergames	DV	39,99
IF - 22 Raptor	DV	79,99

Starfleet Academy – Deutsche Version DM 79,99

Titel		Preis
I-War	**DV**	**69,99**
Imperialismus	DV	69,99
Imperium Galactica	DV	79,99
Incubation/Battle Isle 4	**DV**	**69,99**
Intern. Rallay Champ.	DV	74,99
Interstate 76	DV	69,99
Intervention	DV	72,99
Jack Orlando	DV	34,99
Jedi Knight	**DA**	**79,99**
John Maddon NFL 98	DA	79,00
Joint Strike Fighter	**DA**	**79,99**

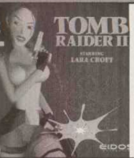
Sub Culture – Deutsche Version DM 74,99

Titel		Preis
KKND Mission CD	**DV**	**29,99**
Kick OFF 98	DV	59,99
Lands of Lore 2	**DV**	**74,99**
Legacy of Kain	DV	69,99
Leviathan t. Tone Reb.	DA	69,99
Links 98	DA	79,99
Little Big Adventure 2	DV	76,99
Lords of Magic	**DV**	**69,99**
Lords of Realms 2	DV	79,99
Lords of Realms 2 Data	DV	24,99

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Titel		Preis
Dungeon Keeper Data	DV	x29,99
Earth 2140	DV	34,99
Earth 2140 Data + Pad	DV	19,99
Ecstatica 2	DV	79,99
Enemy Nation	DA	59,99
F/A-18 Hornet 3.0	DV	74,99
F1 Manager Profes.	DV	69,99
F1 Racing/UBI Soft	**DV**	**77,99**
F 16 Agressor	DV	x72,99

Titel		Preis
Mageslayer	DA	79,99
Magic-Zusammenk.	DV	74,99
Magic-Zusammm.Data	DV	x39,99
Master of Orion II	DV	49,99
Max Montezuma	**DV**	**69,99**
Men in Black	DV	69,99
Monkey Island 3	**DV**	**79,99**
Monopoly	DV	54,99
Monopoly Star Wars	**DV**	**69,99**



Tomb Raider II – Deutsche Version DM 79,99



I WAR – Deutsche Version DM 69,99



BLADE RUNNER – Deutsche Version DM 84,99

POD Track Pack – Deutsche Version DM 19,99

Hellfire Diablo Mission CD – Deutsche Anleitung DM 34,99

TUROK – Deutsche Version DM 79,99

Myth – Deutsche Version DM 79,99

Dark Earth – Deutsche Version DM 74,99

Hercules – Deutsche Anleitung DM 69,99

Titel		Preis
Monster Trucks	DA	72,99
Motor Mash	DV	49,99
Moto Racer / Win95	DV	76,99
Myst 2 / Riven	**DV**	**74,99**
Myth	**DV**	**79,99**
NBA Hangtime	DA	69,99
NBA Live 97	DV	59,99
NBA Live 98	**DV**	**79,00**
Need f. Speed 2 Edition	DV	79,00
NHL Hockey 98	DV	74,99
NHL Power. Hockey 98	DA	x69,99
Nuklear Strike	DV	72,99
Obsidian	DV	59,99
Oddworld: Abe's Odyssey	DV	i.V.
Ostfront	DV	69,99
Outlaw	DV	74,99
Outpost Teil 2	DV	74,99
Pacific General	DV	69,99
Panzergeneral 3D	DV	69,99
Pax Corpus	DV	x67,99
Pax Imperia	**DV**	**69,99**
PC Games Cheater 2	DV	24,99
Perfect Assasins	DV	69,99
Perry Rhodan	DV	x69,99
Pete Samprass Tennis	DV	69,99
Phantasmagoria 2	DV	69,99
Pinball 97	DA	49,99

Titel		Preis
POD - Planet o. Earth	DV	69,99
POD - Track Pack	**DV**	**19,99**
Print Artist 4.0	DV	39,99
Privateer 2/Darkening	DV	54,99
Pro Pilot	DV	x79,99
Pro Pinball-Timeshock	DA	69,99
Puzz 3D	DV	49,99
Raymans World	**DV**	**49,99**
Rebel Moon Rising	DA	72,99
Red Baron 2	DV	x69,99
Resident Evil	DV	69,99
Risiko	DV	59,99
Riven / Myst 2	**DV**	**74,99**
Riverworld	DV	x79,99
Rocket Jockey	DA	69,99
Saber Ace:Conf.Korea	**DV**	**69,99**
Seven Kingdom	DV	i.V.
Shadow o.T. Empire	DA	74,99
Silent Hunter	DV	34,99
Silent Hunter Data Nr. 2	DV	29,99
Sonic 3D	**DA**	**49,99**
Space Bar	**DA**	**69,99**
Stadt d. verl. Seelen	DV	69,99
Star Command	DA	69,99
Starfleet Academy	**DV**	**79,99**
Stealth Reaper 2020	DA	i.V.
Streets o. Sim City	DV	x79,99

CD-ROM

Titel		Preis
Sub Culture	**DV**	**74,99**
Swing	DV	39,99
Syyrah Warp Hunter	DA	x49,99
Takeru	**DV**	**49,99**
Test Drive 4	DV	79,00
Test Drive: Off Road	DA	54,99
TFX 3: F22	**DV**	**74,99**
Tiger Shark	DA	69,99
Theme Hospital	DV	76,99
Titanic	DV	x69,99
Tomb Raider 1	DV	64,99
Tomb Raider 2	**DV**	**79,99**
Total Annihilation	DV	79,99
Turok	**DV**	**79,99**
Unreal	DV	79,99
Uprising	**DV**	**77,99**
Vermeer	DV	59,99
Virtual Fighter 2	DA	69,99
Virtual Springfield	DV	42,99
Voodoo Kid	DV	69,99
Warlord 3	DV	74,99
War Wind 2	DV	x69,99
WET-S. Empire	DV	74,99
Wing Prophecy	**DV**	**79,99**
Worldwide Soccer	DV	69,99
Worms 2	**DV**	**74,99**
X-Com : Apocalypse	DV	74,99
X-Wing vs. Tie Fighter	DV	84,99
Youngblood	DA	79,99

Angebote solange Vorrat reicht

Titel		Preis
3D Ultra Pinball	DA	24,99
3 Skulls o. t. Toltecs	DV	29,99
7th Guest 11th Hour	DA/DV	29,99
Aces o.t. Deep	DV	19,99
Across the Rhine	DV	24,99
Anstoss + World Cup	DV	24,99
Afterlife	DV	29,99
Baphomets Fluch 1	DV	19,99
Battle Isle 3 u.Lösung	DV	39,99
Betrayal at Krondor	DV	19,99
Biing	DV	29,99
Bleifuß 1	DA	24,99
Caesar 2	DV	39,99
Civilization 1	DV	24,99
Civil War General	DV	34,99
Colonization	DV	24,99
Conquerer A.D. 1086	DV	29,99
Conquest Deluxe	DV	34,99
Comanche 2.0	DV	24,99
Creatures	DV	29,99
Creature Shock	DV	12,99
Cyberia 1	DV	24,99
Deadlock	DV	29,99
Descent 1	DA	24,99
Descent 2	DA	24,99
Destruction Derby	DA	24,99
Die Fugger 2	DV	24,99
Discworld 1	DA	24,99
DSF - Golf	DV	39,99
Earth Siege 1	DV	19,99
Earth Siege 2	DV	34,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV	24,99
Ecstatica 1	DA	24,99
Extreme Assault	DV	39,99
F-14 Fleet Defender	DA	24,99
Fantasy General	DV	29,99
Fifa Soccer 96	DV	29,99
Flight o. t. Amaz. Queen	DV	19,99
Fritz 4 Schach	DV	39,99
Gabriel Knight 2	DV	34,99
Gobliins Teil 1+2	DV	19,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
Gobliins 4/Woodruff	DV	19,99
Grand Prix Manager I	DV	24,99
Grand Prix Manager II	DV	39,99
Incredibble Maschine 1	DV	19,99
Indiana Jones 3+4	DV	24,99
Kings Quest 7	DV	19,99
Larry 6	DV	19,99
Larry 7	DV	39,99
Last Dynasty	DV	19,99
Lemminge 1-3	DA	24,99
Lost Eden	DV	19,99
M.P.Ritter d. Kokusnuss	DV	19,99
Manic Karts	DA	12,99
Mega Race 2	DV	29,99
Mission Force Cyber.	DV	29,99
Monkey Island 1+2	DV	24,99
Nascar Rac.+Track Pa.	DA	14,99
Nascar Racing 2	DA	39,99
NHL Hockey 96	DV	29,99
Outpost 1.5	DV	19,99
Pirates Gold	DV	24,99
Pitfall	DV	29,99
Pizza Connection	DV	19,99

Angebote: (Fortsetzung)

Titel		Preis
Pole Position	DV	29,99
Police Quest SWAT	DA	29,99
Pro Pinball the Web	DA	19,99
Railroad Tycoon Deluxe	DA	24,99
R.A.M.A	DV	24,99
Realm o. t. Haunting	DV	34,99
Rebel Assault 2	DV	29,99
Red Baron 1	DV	19,99
Riddle of Master LU	DV	24,99
Rise & Rules o.A.E.	DV	34,99
Road Rash	DV	29,99
Sam a. Max + Day o. Tent.	DV	24,99
Schleichfahrt	DV	39,99
Sensible World o.Soccer	DA	19,99
Shanghai Gr. Moments	DV	24,99
Sherlock Holmes 2	DV	29,99
Shivers	DV	19,99
Silent Thunder	DV	34,99
Simon t. Sorcerer 1+2	DV	19,99
Space Hulk 2	DA	29,99
Space Quest 6	DV	19,99
Star Trek 3/Next Gen.	DV	24,99
Steel Panther 2	DV	29,99
Stonekeep	DV	24,99
Super E.F. 2000	DV	29,99
Teamchef	DV	24,99
The Dig	DV	29,99
This Means War	DV	24,99
Tie Fighter	DV	29,99
Tilt	DV	19,99
Time Commando	DV	29,99
Torins Passage	DV	19,99
Toonstruck	DV	19,99
Transp. Tycoon + Data	DV	24,99
Trivial Pursuit	DV	34,99
U.F.O.	DV	24,99
Ultima 8	DV	29,99
Urban Runner	DV	34,99
Virtual Karts	DA	24,99
Vollgas	DV	29,99
Warcraft 1	DA	24,99
Warcraft 2	**DV**	**29,99**
Warhammer	DV	29,99
Werewolf	DV	24,99
Wing Commander 3	DV	34,99
WipEout	DA	24,99
World Rallay Fever	DV	24,99
Worms + DATA	**DV**	**24,99**
X-Com Terror of t. Deep	DV	24,99
X - Wing Compilation	DV	29,99
Yathzee	DV	19,99
"Z"	DV	19,99
Zorck Nemesis	DV	29,99

Zubehör

Artikel	Preis
Orchid Righteous 3D	309,99
Alfa Twin Umschaltbox	34,99
Microsoft Joystick Force-Feedback Pro	249,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	69,99
PC-Dash Command Pad	129,99
Gravis Joystick Analog Pro	44,99
Gravis Game Pad Pro	49,99
Gravis Joyst.Blackhawk	59,99
Gravis Firebird 2	119,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button deutsch	139,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99

Neu von Thrustmaster:
Formula 1 Racing Wheel
incl. Fußpedale und neuen Optionen! 234,99

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Wolfgang Lehrke" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Spielewert portofreier Versand.
Vorkasse (Euroscheck) DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

TOCA Touring Car Championship • Rennspiel

DEMOLITION MEN

Das Leben als britischer Tourenwagenfahrer muß hart sein. Herrschen auf den Originalkursen auch nur annähernd ähnliche Sitten wie bei Codemasters TOCA, ist es eigentlich kaum vorstellbar, daß die Fahrer nicht mindestens dreimal pro Saison mit verrenkten Hälsen oder sonstwie lädierten Knochen hinter dem Steuer sitzen.



Mit abgeschalteten Details verpixelt in VGA-Auflösung besonders der Hintergrund deutlich.

Genau dort können Sie ebenfalls in Kürze Platz nehmen. Codemasters macht Sie dann zum Herrn und Meister über rund 300 PS, untergebracht in Familienkutschen handelsüblicher Alltagsmarken wie Renault, Peugot, Nissan, Ford, Volvo, Opel, Audi und Honda. Bis auf die Karosserie haben die beinahe leistungsgleichen Flundern mit ihren Straßengenossen aber herzlich wenig gemein, schließlich handelt es sich hier um waschechte Rennwagen. Bewegt werden die Vehikel dann selbstverständlich auch über echte Rennstrecken – und zwar über die neun Originalkurse der diesjährigen britischen Tourenwagen-Meisterschaft.

Ohne Fleiß kein Preis

Ganz Arcade-like bekommen Sie die Kurse, darunter Klassiker wie Oulton Park oder Brands Hatch, aber lediglich häppchenweise serviert. Am Anfang stehen nur Donington Park und Silverstone zur Verfügung, den Rest müssen Sie sich im Meisterschafts-Modus erst verdienen. Dazu steigen Sie in die Karosse Ihrer Wahl und müssen in jedem Rennen mindestens Dritter werden. Die Veranstaltungen laufen nach dem typischen TOCA-Modus ab: Pro Strecke finden an einem Tag zwei relativ kurze (je nach Einstellung 6 bis 38 Runden) Rennen statt, davor startet jeweils ein Qualifying. Boxenstopps gibt's nicht, und wenn doch,



Schon auf Randsteinen schaukelt sich der Wagen gerne auf, auf Gras gibt's kein Halten mehr.

dann bedeuten diese meist das Rennende.

Platz da!

Auf den Strecken treten Sie gegen 15 Halbirre an, die scheinbar nicht nur siegen wollen, sondern auch sehr gern Kot- und Heckflügel verbeulen. Besonders vor engen Kurven wird ohne Rücksicht auf Verluste gerempelt, geschoben und gedrängelt wie beim Streit um die letzte Parklücke der Innenstadt – bisher einzigartig in einem Rennspiel. Zwar bleibt Ihr Fahrzeug nach einer Kollision stets fahrtüchtig, doch oft droht danach der Ausritt ins Grüne, und Zeitverlust können Sie sich bei TOCA schon überhaupt nicht leisten, wenn Sie irgendwann einmal alle Kurse zu Gesicht bekommen wollen. Die KI der Computerfahrer wurde übrigens den Originalpiloten angepaßt, und bei allzu unfairen Aktionen Ihrerseits üben die Herren auch ganz gern einmal Rache. Es erfordert eine Menge Übung, bis Sie die komplexe Fahrphysik der ziemlich ähnlich reagierenden Tourenwagen-Flotte in den Griff bekommen, hier enthüllt TOCA seinen eindeutig simulatorischen Charakter. Zu schnelle Lastwechsel und heftige Bremsaktionen in Kurven werden sofort mit einem Dreher geahndet, außerdem haben Sie mit starken Bodenwellen und unterschiedlich rutschigen Fahrbahnuntergründen (siehe Kasten) zu kämpfen. Trotz aller Komplexität verzichtete Codemasters gänzlich auf Setups, und auch ein Rückspiegel steht nicht zur Verfügung, stattdessen darf auf





Nach heftigen Kollisionen sind die Deformierungen an den Autos nicht mehr zu übersehen.

Knopfdruck ein Blick nach hinten geworfen werden.

Ein teurer Spaß!

Vorausgesetzt, Sie verfügen über einen flotten Rechner – und für optimalen Spielspaß sollte das schon ein Pentium 200 mit 3Dfx-Karte sein (Minimum: P166 + Direct3D) –, werden Sie von den Engländern technisch nach allen Regeln der Kunst verwöhnt. Bei Regenrennen tauchen die Leuchten der Autos die nasse Fahrbahn in ein Farbenmeer, bei Berührungen auf der Strecke fliegen die Funken, Schaltfehler quittiert der Auspuff mit einem klagenden Flammenstoß, und bei Abflügen ins Kiesbett spritzen die Steine umher. Die logischerweise spärlich bebauten Strecken wurden durch einige animierte Streckenrandobjekte aufgepeppt. Der Geschwindigkeitseindruck ist besonders in der Cockpit-Perspektive imposant, hier sehen Sie auch die Hände des Fahrers am Lenkrad rotieren, und für Schaltvorgänge wird nach dem Gestänge gegrabscht. Lediglich der Motorsound klingt ein wenig dünn und trübt den insgesamt überaus positiven Gesamteindruck. Zwar glänzen die Spieloptionen von TOCA nicht eben durch Üppigkeit, das Gebotene dürfte Sie allerdings für Wochen hinter das Lenkrad fesseln, und für alle Multiplayer-Fans soll neben der Netzwerk-Option in Kürze ein Internet-Server angeboten werden.

Christian Bigge

VERGLEICH

Vom Anspruch her ist TOCA eine Simulation – nur eben ohne Setups – und muß sich deshalb mit der Genrereferenz F1RS vergleichen lassen, die dort wirklich deutlich mehr zu bieten hat. Gleichzeitig spielt sich TOCA aber beinahe wie ein Arcade-Spiel und plaziert sich hier im Vorderfeld der neueren Titel.

Spiel	Wertung
F1 Racing Simulation	95%
Intern. Rally Champ.	85%
TOCA Touring Car Champ.	84%
Bleifuß Rally	74%



Eine Splitscreen-Option steht für bis zu vier Spieler zur Verfügung, bleibt aber nur bei extrem schnellen Rechnern spielbar.

PERSPEKTIVEN

Gleich vier verschiedene Perspektiven und fünf Wetterbedingungen haben die Engländer TOCA spendiert. Leider ändert sich das Wetter während des Rennens nicht, was allerdings aufgrund der realistischen Kürze der einzelnen Läufe bei den Touring Cars auch wirklich kaum vorkommt.



Cockpitansicht (bewölkt):
- ***guter Tempoeindruck***
- ***schlechter Streckenüberblick***



erhöhte Fahrersicht (Sturm):
- ***guter Tempoeindruck***
- ***mittlerer Streckenüberblick***



Heckansicht nah (Regen):
- ***mittlerer Tempoeindruck***
- ***guter Streckenüberblick***



Heckansicht weit (Sonne):
- ***mittlerer Tempoeindruck***
- ***sehr guter Streckenüberblick***

KOMMENTAR

» Eine ebenso seltsame wie erquickende Mischung, die Codemasters da präsentiert. Hinter der Fassade eines leicht zugänglichen Arcade-Renners, der scheinbar harmlos zum Einsteigen und Losfahren einlädt, verbirgt sich eine ziemlich knackige Simulation. Diese muß zwar merkwürdigerweise gänzlich ohne Einstellungsmöglichkeiten am Fahrzeug auskommen, offenbart aber eine sehr detaillierte und vor allem schwer zu erlernende Fahrphysik. Ohne entsprechendes Training wird Ihnen die Lust am Rempler schnell vergehen. Wenn Sie aber Wert auf ein Rennspiel mit Tiefgang legen, werden Sie von Codemasters nicht zuletzt mit einer phantastischen Präsentation belohnt. «

Mindestens:	Pentium 120, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, 3Dfx-Karte		
Technik:	VGA, SVGA, SB, Direct 3D, CD-Audio, 3Dfx		
Multiplayer:	4 Spieler an einem PC/Modem, 8 Spieler Netzwerk		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	414 MB/13 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Codemasters	Veröffentlichung:	Ende November
Grafik:	87%	Sound:	78%
Genre:	Rennspiel		

84% Einzelspiel **86%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Trotz Spar-Menüs spielerisch anspruchsvoll «

Bleifuß Rally • Rennspiel

STOCK UND STEIN

Nun jagt Sie Virgin also auch noch durch die Pampa. Beinahe logisch, wenn man den Erfolg der vorangegangenen Bleifuß-Spiele betrachtet. Aber wie rutscht es sich denn so durch Feld, Wald und Flur? Wir haben für Sie eine ausgiebige Spritztour unternommen...

Wie bei fast allen Bleifuß-Spielen setzt Virgin zunächst hartes Training voraus, bevor Sie alle Spieloptionen nutzen können. Vier der insgesamt sieben Kurse bekommen Sie erst zu sehen, wenn Sie die anfänglichen Meisterschaftsrunden für sich entschieden haben. Dann gibt's auch endlich ein Bonusauto, das den anderen Karossen in einigen Fahreigenschaften überlegen ist. Neben der Meisterschaft, bei der Sie gegen fünf Computergegner auf allen Strecken antreten müssen, lassen sich Einzelrennen, Zeitfahren oder Multiplayer-Duelle ausfechten, letztere wahlweise via Splitscreen an einem PC oder im Netzwerk mit bis zu vier Spielern. Die sehr hügeligen Kurse führen Sie durch Länder rund um den Erdball und wurden mit der typischen Vegetation und entsprechenden Fahrbahnuntergründen ausstaffiert. In Schweden müssen Sie sich z. B. auf Schnee beweisen, in Kanada geht's über modrige Waldpisten.

Nun lenk' schon!

Vor jedem Rennen können Sie Ihr Wunschauto in sechs Kategorien an die Wetter- und Pistenbedingungen anpassen. Die Einstellungen von Lenkungsträgheit über Dämpferhärte bis zur Reifenwahl beeinflussen das Fahrverhalten allerdings nicht überdeutlich, auch wenn Unterschiede festzustellen sind. Wie es sich für eine Action-Raserei gehört, steuern sich die Autos ziemlich gutmütig, reagieren aber etwas träge auf Lenkversuche, die am genauesten mit Hilfe eines Lenkrades zu bewerkstelligen sind. In engen, langen Kehren ist oft nicht klar, wann das Fahrzeug am besten querzulegen ist, die nicht selten unfairen Gegnerattacken erschweren Bleifuß Rally in höheren Schwierigkeitsgraden und Rennklassen zusätzlich. Beim Sound fehlt leider die Rallye-typische Kurvenansage des Beifahrers. Gravierender sind aber die hohen Anforderungen an die Hardware. Die hübsche Grafik läßt, trotz der Verwendung von Streckenrand-Bitmaps, unterhalb der Pentium 166-Klasse kaum Fahrspaß aufkommen.

Christian Bigge



Typische Situation: Durch von hinten kommende Fahrzeuge werden Sie immer wieder aus der Ideallinie gekegelt.

Die Streckenübersichts-Grafik ist nicht sonderlich aufschlußreich.



In der Werkstatt stimmen Sie Ihr Auto für das nächste Rennen ab.



Aus der leicht überhöhten Fahrerperspektive kommt der Temporausch am besten zur Geltung, einen schnellen Rechner vorausgesetzt.

KOMMENTAR

» Die grundsätzlichen Kritikpunkte an der Bleifuß-Serie bleiben auch bei der Offroad-Fassung bestehen: hohe Hardwareanforderungen, zum Teil unfaire Gegner und ein leicht schwammiges Fahrverhalten. Bleifuß Rally ist ein Rennspiel zum Drauflosfahren, kleine Fahrfehler können oft wieder ausgebügelt werden, ständig ist Action pur angesagt. Zur kurzweiligen Entspannung ist die muntere Raserei durchaus zu empfehlen, kann jedoch nicht an International Rally Championship vorbeiziehen. «

Mindestens:	P 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM		
Empfohlen:	P 200 MMX, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, Win95, 3Dfx		
Technik:	VGA, SVGA, Direct 3D, 3Dfx/SB		
Multiplayer:	4 Sp. LAN, 2 Sp. Splitscreen		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	159 MB/30-154 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Milestone/Virgin	Veröffentlichung:	November
Grafik: 82%	Sound: 70%	Genre:	Rennspiel

74% Einzelspiel **78%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Mehr Optik denn Spieltiefe, aber kurzweilig «

Sabre Ace • Flugsimulation

DÜSENTRIEB


Raketenangriffe wie auf diese Brücke in Seoul werden zur anspruchsvollen Zielaufgabe, da 3D-Objekte erst spät aufgebaut werden.

Aufbruchstimmung: Futuristische Autos, glitzernder Chrom, grellbuntes Neonlicht und Rock'n'Roll standen in den fünfziger Jahren für ein neues, selbstbewußtes Lebensgefühl. Derweil jettete die militärische Luftfahrt in einer entfernten Ecke der Welt in ein neues Technologie-Zeitalter.

Während des Koreakrieges vollzieht sich der dramatische Schritt von Propeller- zu Düsen-Triebwerken. Sechs Jahre nach Chuck Yeagers Air Combat ist Sabre Ace die erste Simulation, die sich wieder dieser Ära annimmt. Sie bietet Spieloptionen für einen Schnellstart, das Kreieren eigener Gefechte, eine Flugausbildung und die historische Kampagne, die 45 Einsätze auf zwei Parteien verteilt. Als amerikanischer oder russischer Pilot nehmen Sie in fünf Flugzeugen Platz, die den Technologiesprung aufzeigen. Jeweils acht Missionen lang quirlt sich die propellergetriebene F-51 Mustang oder Yak-9 durch die Luft, bevor die Sabre- und MIG-Maschinen mit Düsenkraft den Himmel erobern. Die Aufgaben beinhalten Luftüberlegenheits-Kämpfe, Eskorten sowie Beschuß und Bombardierung von Bodenobjekten. Schwachpunkte finden sich in der fehlenden Dynamik. Ereignisse der Kampagne sind festgelegt, Gegner folgen vorherbestimmten Flugkurven, und die Ziele sind die einzigen Lebenszeichen auf der gesamten koreanischen Halbinsel. Schlägt eine Mission fehl, muß sie erneut geflogen werden. Der lineare Verlauf läßt Sabre Ace wenig Wiederspielbarkeit zukommen. Die interaktive Flugschule hingegen macht richtig Spaß. Mit hilfreichen Kommentaren begleitet, stellt sich schnell das Gefühl ein, wirklich „dabei" zu sein. Ebenfalls positiv für die Spielatmosphäre sind der Funkverkehr und die Klemmbretter, die den Piloten auf den Knien liegen. Dort sind die Navigationskarte und die Missionsaufgaben mit allen Weg- und Orientierungspunkten untergebracht.

KOMMENTAR

» Eine Simulation mit Widersprüchen: Erfahrene Piloten müssen auf ein realistisches Flugmodell, Effekte wie Black- oder Redouts und clevere Feindpiloten verzichten, Neulinge hingegen tun sich schwer, am Ende jeder Mission landen zu müssen, und dürfen keinen Schwierigkeitsgrad wählen. Am ärgerlichsten finde ich jedoch die beschränkten, linearen Missionen, die Sabre Ace den Wiederspielwert eines Puzzle-Adventures verleihen. Einsteiger dürfen sich zumindest über den beispielhaften Trainings-Modus freuen. «

Arcade statt Simulation

In vielen Belangen drängen sich jedoch Arcade-Attribute in den Vordergrund. Auf Tastendruck wird zum nächsten Ereignis gesprungen. Flügelmänner hören nur auf drei Befehle, was sie in komplexen Luftkämpfen überflüssig macht. Zielobjekte blinken als farbiger Punkt, und ein Treffer wird mit einem Aufschrei des Piloten markiert, der bei 300 Knoten durch die Kanzel schallt. Das Flugmodell, das laut Entwickler „akkurat" umgesetzt ist, wirkt stark vereinfacht. Im Test gelang es jedenfalls nicht, die Maschinen abschmieren zu lassen, und bei Beschädigungen verhielten sich die Flugzeuge kaum anders. Einen großen Teil seiner Anziehungskraft bezieht Sabre Ace aus der 3D-beschleunigten Optik. Durch Direct 3D werden auf breiter Basis gute Bildwiederholraten erzielt, und aus der Höhe wirken Landschaft und Städte ansprechend. Auf kurze Entfernung allerdings verlaufen die Texturen zu einem Farbmeer. Die spärlich gesäten 3D-Objekte klappen erst aus nächster Nähe ins Bild und wirken – ganz im Gegensatz zu den schönen Flugzeugmodellen – zu steril. Bei Explosionen und Raucheffekten werden die Möglichkeiten der 3D-Beschleuniger dann vollends vernachlässigt.

Christian Müller


Die Flugzeugmodelle wirken in der 3D-Engine tadellos. Anders...


...die Landschaftsdarstellung, die viele Clippingfehler aufweist.


Die Landkarte unterhalb der Instrumente sorgt für Übersicht.

Mindestens:	P 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95, Direct 3D		
Empfohlen:	P 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, 3Dfx		
Technik:	SVGA, Direct 3D/SB		
Multiplayer:	6 Sp. LAN, 2 Sp. TCP/IP, Modem, seriell		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	456 MB/67 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Eagle/Virgin	Veröffentlichung:	Dezember
Grafik: 70%	Sound: 78%	Genre:	Flugsimulation

68% Einzelspiel **70%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Einsteiger-Simulation mit kurzer Lebensdauer* «

Wir machen den Weg frei



Volksbanken Raiffeisenbanken

Die Volksbanken Raiffeisenbanken arbeiten im FinanzVerbund mit DG BANK, GZB-Bank, SGZ-Bank, WGZ-Bank, Bausparkasse Schwäbisch Hall, DG HYP Deutsche Genossenschafts-Hypothekenbank, DIFA Deutsche Immobilien Fonds AG, Münchener Hypothekenbank eG, R+V Versicherung, Union Investment, VR-Leasing

Have A Nice Day – Track Pack

Ziemlich genau ein Jahr hat's gedauert, doch jetzt liefert Magic Bytes endlich Nachschub für Ihr hochdekoriertes Rennspiel.



Die neuen Strecken sind etwas anspruchsvoller und kurvenreicher ausgefallen.

Gleich zwölf neue Kurse packte man auf den Zusatz-Silberling, was für ausreichend Spielmotivation sorgen sollte. Neben den bekannten Loopings und Sprungschanzen wurden die Strecken um Passagen mit Kopfsteinpflaster, Berg- und Talfahrten sowie Steilkurven ergänzt, das Anforderungsprofil an den Fahrer stieg dadurch deutlich an, zumal die neuen Kurse auch verwinkelter aufgebaut sind. Die Anzahl der Streckenrandobjekte – immer noch unanimiert – schraubte Magic Bytes ebenfalls in bisher ungeahnte Höhen, Performanceverlust ist bei schnellen Pentiumrechnern dennoch kaum festzustellen. Endlich gibt es auch einen Auto-Reparaturservice und Statistiken in den drei Liga-Modi, wo Sie sich die zu befahrenden Strecken selbst zusammenstellen können. Leider wurde auf der Zusatzscheibe auf neue Autos und Waffen sowie den 3Dfx-Support verzichtet, aber laut Magic Bytes steht Nice 2 bereits in den Startlöchern. Bis dahin vermag Ihnen der Track Pack die Wartezeit zu versüßen.

Christian Bigge

Mindestens:	P 90, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM		
Technik:	SVGA/SB, CD-Audio		
Multiplayer:	8 Sp. LAN, Modem		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	70 MB/90 MB	Preis:	ca. DM 40,-
Hersteller:	Magic Bytes	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 82%	Sound: 76%	Genre: Rennspiel	Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

82% Einzelspiel **84%** Multiplayer

» *Gute Erweiterung für Straßen-Cowboys* «

Kick Off 98

„Der Weg zum Titel ist noch weit..." steht auf der CD-Hülle von Kick Off 98. Stimmt, meilenweit – im Vergleich zur Genrereferenz FIFA 98.



Die Kick Off-Torhüter: mal Weltklasse, mal Stammtischniveau.

Kick Off 98 bietet das übliche Repertoire: Training, Schnellspiel, Freundschaftsspiel, Herausforderung, Ligamodus, Pokal- und WM-Turnier sowie eine Taktikoption. Mit einem Editor ist es möglich, Klonesmane, Burrhoff & Co. zu ihren Originalnamen zu verhelfen. Interessant ist die Option „Aufwärmen". Der Spieler tritt gegen einen schwachen Computergegner an, der im Verlauf der Trainingseinheit immer besser wird. Am Ende spuckt der Rechenknecht aus, wie stark man einzuschätzen ist. Die Grafik hinkt der derzeitigen Entwicklung hinterher und friert beim Nachladen regelmäßig für Sekundenbruchteile ein, die Torhüter versagen beim Herauslaufen und manchmal bei 46-Meter-Freistößen, der Kommentator wiederholt sich nach wenigen Minuten. Unterdessen hoppelt das Leder wie ein Flummi über den Rasen und simuliert beim Abprallen an einer Freistoßmauer (in hoher Perfektion) einen Squashball. Das beste am arcadelastigen Kick Off 98, bei dem 120 Nationalmannschaften zur Wahl stehen, ist das Gameplay, das allerdings in ein hemmungsloses Gebolze ausarten kann. Auch einige Animationen sind gelungen. Hauptproblem ist die unzeitgemäße Umsetzung.

Harald Fränkel

Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P 166 MMX, 16 MB RAM, 4xCD-ROM		
Technik:	SVGA/SB/MMX		
Multiplayer:	4 Sp. LAN, 4 Sp. PC		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	237 MB/50 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Anco/Funsoft	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 64%	Sound: 39%	Genre: Sportspiel	Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

51% Einzelspiel **59%** Multiplayer

» *Keine Konkurrenz zur großen Konkurrenz* «

Links LS Valderrama

Valderrama? Zumindest Golffans assoziieren diesen Begriff nicht mit einem kolumbianischen Fußballer oder einer seltenen Margarinesorte.



Nur nicht zu schwungvoll abschlagen, sonst landet der Ball im Bungalow!

Der Golfkurs in Spanien ist legendär. Jetzt wurde er für Links LS, die derzeit beste PC-Golfsimulation, umgesetzt. Computerbesitzer dürfen somit dort ihr Geschick beweisen, wo sonst die besten Sportler der Welt versuchen, kleine Bälle in nur unwesentlich größeren Löchern zu versenken. Valderrama wurde 1991 und 1992 zu Europas Kurs Nummer 1 gekürt. Erst im September wetteiferten die Vereinigten Staaten und Europa dort um den Ryder Cup. Wie das Original präsentiert sich das digitale Gegenstück als anspruchsvoll. Die vielen Bäume im Umfeld stellen den Golfer vor knifflige Probleme. Das mit Mulden und Erhebungen durchsetzte Terrain ist zudem eine Herausforderung. Vielleicht mangelt es dem Kurs (realitätsbedingt) etwas an optischer Abwechslung. Als Extra wird eine CD mit Filmen mitgeliefert. Das Add-on „Valderrama" ist u. a. kompatibel zu Links 386 CD und Microsoft Golf. Die technischen Angaben und Mindestvoraussetzungen (unten) gelten, wenn der Kurs unter Links LS 1998 gespielt wird.

Harald Fränkel

Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95/Win NT 4.0		
Empfohlen:	P 166, 32 MB, 4xCD-ROM		
Technik:	SVGA/SB, General Midi		
Multiplayer:	8 Sp. LAN, 8 Sp. TCP/IP, 8 Sp. PC, Modem		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	484 MB/0 bis 18 MB	Preis:	ca. DM 50,-
Hersteller:	Access Soft./Eidos	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 92%	Sound: 78%	Genre: Golfsimulation	Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

89% Einzelspiel **92%** Multiplayer

» *Kniffliger Kurs – ein Muß für PC-Golfprofis* «

Andretti Racing • Action

FAMILIENSAGA



Die Cockpitperspektive vermittelt natürlich auch bei den Rennen in den Stockcars das realistischste Fahrgefühl.

Die drei Andrettis arbeiten nicht als Trapezakrobaten in einem abgeschmackten Zirkus, sondern gelten im US-Motorsport als Koryphäen. Sie sind für ihre Fans so wichtig, wie es Tick, Trick und Track für Entenhausen sind. Gegen besagte Profiraser muß der Spieler sich bei Andretti Racing behaupten.

Andretti Racing bietet zwei Spiele in einem. Zunächst ist es für PC-Piloten möglich, eine Indysaison zu fahren. Indycars sind den Formel-1-Flitzern sehr ähnlich, aber noch schneller, und erreichen Spitzengeschwindigkeiten von bis zu 400 Kilometern pro Stunde. Wer's robuster liebt, schwingt sich in ein Stockcar – das sind die klobigen Brummer, mit denen man so schön rempeln kann. Im Spiel unterscheiden sich die Rennwagengattungen durch ein völlig anderes Fahrgefühl. Es stehen vier Originalkurse und zwölf erfundene Strecken für Einzelrennen zur Verfügung. Im Rahmen einer Meisterschaft absolviert der Spieler zehn Wettbewerbe. Er fährt Qualifikationsrunden, legt Boxenstopps ein und kümmert sich, falls gewünscht, um das Setup des Wagens, wobei das Herumschrauben an Spoilern und Getriebe auch spürbare Auswirkungen hat. Gesteuert wird wahlweise aus fünf Perspektiven (hinter dem Auto, über und hinter dem Auto, oben an der Stoßstange, unten an der Stoßstange, Cockpit). Außerdem darf der Fahrer wie bei einer Flugsimulation sein Köpfchen nach links und rechts drehen. Der Schwierigkeitsgrad ist variierbar, indem Fahrzeugschäden und -pannen auszuschließen sind. Für eine einstellige Plazierung reicht es dank einer einblendbaren Karte auch bei durchschnittlichen Spielern recht bald. Um die Andrettis (Mario, Michael und Jeff) zu versägen und einen Platz an der Sonne zu ergattern, gehört einiges an Übung. Als tolle Motivationshilfe dient der Karrieremodus: Wer nach einer Saison einigermaßen abgeschnitten hat, bekommt für das Folgejahr eventuell von einem stärkeren Team ein Angebot.

KOMMENTAR

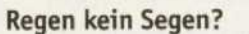


» Trotz diverser Optionen (Setup, Boxenstopps, Unfallschäden usw.) vermittelt Andretti Racing kein gehobenes Maß an Realismus. Dazu wirken die Grafiken rund ums Auto etwas zu künstlich, und das Fahrgefühl ist zu actionorientiert. Die Kameraperspektive kann nur während des Rennens umgeschaltet werden, was sich bei den fliegenden Starts als nervig erweist. Klasse ist dagegen, daß der PC-Besitzer zwei unterschiedliche Rennserien spielen und eine richtige Karriere durchleben darf. «

Regen kein Segen?

Wie von EA Sports gewohnt, sollen Videos für TV-Atmosphäre sorgen. Einerseits wäre da die „Fahrschule", bei der die Andretti Family aus dem Nähkästchen plaudert. Was die Reporter Derek Daly und Bob Jenkins zwischen den Rennen so schwafeln, ist allerdings nicht besonders abwechslungsreich. Wer zum 1000. Mal das Gesülze von einem nächtlichen Schauer und der mittlerweile superduper abgetrockneten Strecke gehört hat, bekommt den Eindruck, man solle überzeugt werden, daß Regenrennen eh' pillepalle sind und das Game deshalb freundlicherweise darauf verzichtet. Die Kurse bieten sehr unterschiedliche Streckenführungen. Technische Mängel offenbaren sich bei der eigentlich schnellen 3D-Engine, weil Hintergrundobjekte sehr träge auftauchen – das sieht etwa so aus, als würden sie während der Fahrt noch schnell vom Grafiker gemalt. Während Effekte wie Funkenschlag eher schwachbrüstig (oh, ein gelber Strich...) und Bäume sehr flach wirken, haben sich die Programmierer bei den detaillierten und hübschen Fahrzeugen viel Mühe geben. Und wenn auch der Sound mit seinem monotonen Motorengebrummel eintönig ist, bleibt trotz kleinerer Schwächen letztendlich ein unterhaltsames Spielchen.

Harald Fränkel





Für so ein Erfolgserlebnis muß der Spieler viel üben.



Ende einer Dienstfahrt: Diese PS-Schleuder ist hinüber.



Beim Stockcar-Rennen wird besonders eifrig gedrängelt.

Mindestens:	P 135, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, 3Dfx		
Technik:	SVGA, 3DFX/SB/Force Feedback		
Multiplayer:	8 Sp. LAN, Modem, seriell		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	496 MB/115 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	EA Sports/Electronic Arts	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 80%	Sound: 67%	Genre:	Renn-Action

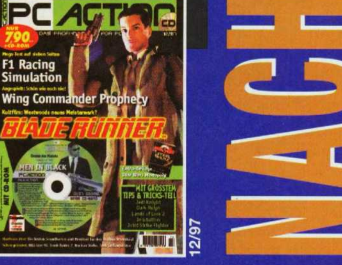
77% Einzelspiel **79%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Nette US-Rasserei für einen Schnelleinstieg «







Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ PC Action mit CD-ROM 10/97	zu DM 7,90	
❒ PC Action mit CD-ROM 11/97	zu DM 7,90	
❒ PC Action mit CD-ROM 12/97	zu DM 7,90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. *(für evtl.Rückfragen)*

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

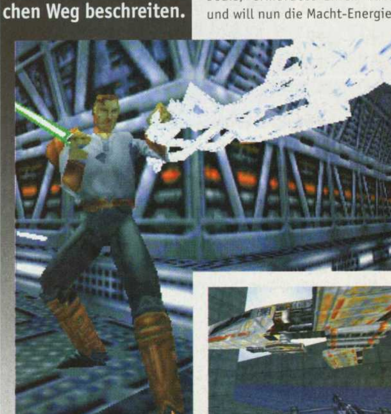
SPIELERFORUM

Auf zur nächsten Herausforderung im Zuge des Star Wars-Fiebers. Wie schon Jedi-Meister Yoda sagte: „Nur ein vollständig trainierter Jedritter mit der Macht auf seiner Seite wird siegen." Um jedoch dieses Ziel zu erreichen, müssen Sie einen langen und beschwerlichen Weg beschreiten.



JEDI KNIGHT

Sie beginnen als Jedi-Lehrling Kyle Katarn und reisen mit ihm in seine Vergangenheit zurück, um dort die mysteriösen Wege eines Jedi kennenzulernen. Jerec, der mächtigste der sieben Jedis, ermordete Ihren Vater und will nun die Macht-Energien von Tausenden verstorbener Jedi-Rittern erwecken, die auf einem versteckt gelegenen Jedi-Friedhof begraben sind. Als Kyle sind Sie natürlich bestrebt, die Pläne von Jerec zu durchkreuzen und den Tod Ihres Vaters zu rächen. Um dies zu erreichen, müssen Sie sich im Laufe der Handlung entscheiden, ob Sie auf der Lichtseite der Macht kämpfen oder lieber zur dunklen Seite der Macht gehören wollen. Egal welchen Weg Sie auch wählen, Sie werden den Lauf der Geschichte des Universums beeinflussen.



Der Spiel-Modus

Da es bei diesem Wettbewerb nicht möglich ist, einen eindeutigen Gewinner festzusetzen, weil weder Punktezahlen noch Zeitlimits zur Verfügung stehen, haben wir uns zu einer Ziehung des Gewinners entschieden. An der Ziehung nimmt Ihre Einsendung jedoch nur teil, wenn Sie folgende Voraussetzungen erfüllen:

Spielen Sie die Handlung bis zum Ende durch. Im Lauf des Spiels müssen Sie sich entscheiden, zu welcher Seite der Macht Sie gehören wollen. Achten Sie darauf, daß Sie vor dieser Entscheidung abgespeichert haben, da wir von Ihnen wissen wollen, wie Sie sich als Verfechter der Lichtseite und als Kämpfer der dunklen Seite schlagen. Nach der Wahl spielen Sie das Spiel bis zum Ende durch. Sie müssen also zwei Save Games an uns schicken.

Beschriften Sie eine Diskette mit Namen und Anschrift, kopieren Sie die beiden Savedateien darauf und senden Sie diese an die in den Teilnahmebedingungen angegebene Anschrift.

Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschluß für diesen Wettbewerb ist der **17.02.98.** Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name und Anschrift vermerkt sind, können nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Computec Verlag
Redaktion PC Action
Kennwort:
Spielerforum – Jedi Knight
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

DER PREIS

Dem glücklichen Gewinner winkt ein Preis, der sich sehen lassen kann. Sie fahren ein Wochenende nach Paris und erkunden dort Euro Disney-Land. Im Preis enthalten sind:

- Anreise mit der Bahn
- 2 Übernachtungen in Paris
- 2 Eintrittskarten für das Euro Disney-Land
- 2 Karten für die Startours



Der Gewinner des Spielerforums

Shadows of the Empire:

Martin Schwanitz, Dormagen
Erreichte Challenge Points: 87

WISSEN, WAS GESPIELT WIRD:



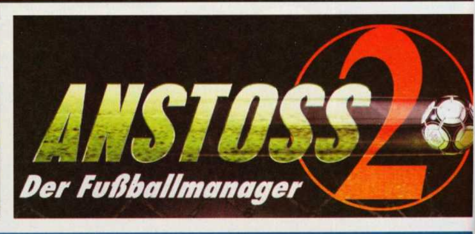
Softsale lesen heißt für DM 1,90 alles über PC-Spiele wissen, nichts verpassen, mitreden können. Die neuesten Spiele im Test. Tips&Tricks zu allem, was auf dem Schirm abgeht.

SOFTSALE LAU UND ZIELKE GMBH, SCHLOßPLATZ 19, 31582 NIENBURG, TEL. 05021/910416

SPIELERFORUM







WER IST DER BESTE FUSSBALLMANAGER? MIT ASCARON ZUR WM NACH FRANKREICH!

Es ist wieder so weit, der Bundesliga-Alltag ist nach der Sommerpause auf unseren Bildschirm zurückgekehrt. In unserem Spielerforum geben wir Ihnen die Chance, zu beweisen, daß auch Sie es schaffen, einen Verein an die Weltspitze zu führen.

Haben Sie sich nicht auch schon des öfteren gefragt: Warum wechselt der Trainer denn jetzt nicht aus? Warum wurde dieser Spieler denn gerade jetzt gekauft? Braucht dieser Verein vielleicht einen neuen Trainer, oder war der Manager schuld? Anstoß 2 von Ascaron bietet Ihnen die Chance, genau diese Fragen nach Ihrem eigenen Ermessen zu beantworten und es den „Großen" der Branche mal richtig zu zeigen. Es liegt alleine an Ihnen, ob der Verein es schafft, aus der Regionalliga in die Bundesliga zu kommen, um dann auch noch die Meisterschaft oder gar die Champions League zu gewinnen. Sie werden sehen, daß wesentlich mehr Anforderungen an Sie gestellt werden, als Ihnen manchmal lieb ist, denn neben den Aufgaben wie der Abwicklung des Transfermarktes, dem Ausbau des Stadions, der Organisation der Trainingslager, der Aufstellung und der richtigen Taktik wird von Ihnen auch bei Vertragsverhandlungen kaufmännisches Geschick gefordert. Wir suchen den erfolgreichsten Bundesligastrategen, der seinen Verein mit den besten Voraussetzungen zum Erfolg führt.

Der Spielmodus

Beginnen Sie das Spiel im Karrieremodus und starten Sie Ihre Laufbahn in der Regionalliga. Spielen Sie nun den Modus bis zum Ende durch. Beschriften Sie eine Diskette mit Ihrem Namen und Ihrer Anschrift. Auf diese Diskette kopieren Sie von Ihrer Festplatte die Save-Datei (Name.an2) und schicken diese an die in den Teilnahmebedingungen angegebene Anschrift.

Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschluß für diesen Wettbewerb ist der **17.12.97.** Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name und Anschrift vermerkt sind, können nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Computec Verlag
Redaktion PC Action
Kennwort:
Spielerforum – Anstoß 2
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Zwischenstand Anstoß 2

	Name	Punkte
1.	**Matthias Klar, Bad Hersfeld**	**73343**
2.	Gerd Johnen, Aachen	26655
3.	Sebastian Lohse, Düsseldorf	18039
4.	Uwe Billen, Ferschweiler	17334
5.	Thorsten Schroiff, Eschweiler	14734





Dem erfolgreichsten Strategen winkt ein Preis, der jeden Fußballfan ins Schwärmen bringt: Der Gewinner fährt im Sommer 1998 für ein Wochenende zur Fußballweltmeisterschaft nach Paris. Im Preis enthalten sind:



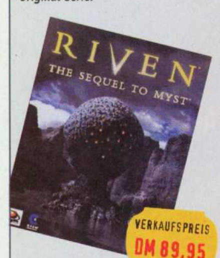
- 2 Endspielkarten
- Anreise mit der Bahn
- 2 Übernachtungen

KAUFHOF + Horten

ZWEI STARKE PARTNER DER KAUFHOF-GRUPPE



Auf den Spuren von Kirk, Spock und Pille: Als Kadett der Sternenflotte tritt man in die Fußstapfen der Helden aus der Original-Serie.



Riven gilt als offizieller Nachfolger des weltweit erfolgreichsten Adventure-Spiels Myst. In aufwendig gerenderter Umgebung begibt man sich auf eine fantastische Reise.

TOP TWENTY CD-ROM SPIELE

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(2)	**Gold Games 2**	**TopWare**
2	Neu	Tomb Raider 2	Eidos Interactive
3	Neu	Riven - The Sequel to Myst	Cyan/Red Orb
4	(1)	C&C 2: Vergeltungsschlag	Westwood/Virgin
5	(6)	Lands of Lore 2	Westwood Studios
6	Neu	Age of Empires	Microsoft
7	Neu	Monkey Island 3	LucasArts
8	Neu	Panzer General 3D	Mindscape
9	(3)	Jedi Knight	LucasArts
10	Neu	Flight Simulator 98	Microsoft
11	(8)	Die Siedler II - Gold Edition	Blue Byte
12	(7)	Anstoß 2	Ascaron
13	(4)	NHL 98	EA Sports
14	Neu	Hugo 5	Kabel 1
15	(15)	C&C 2: Alarmstufe Rot	Westwood/Virgin
16	(16)	F1 Grand Prix 2	MicroProse
17	Neu	Abenteuer auf der Legoinsel	Mindscape
18	Neu	F1 Racing Simulation	Ubi Soft
19	Neu	Floyd	Adventure Soft
20	(5)	Dark Reign	Activision

DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN (in alphabetischer Reihenfolge)

Adventure:
- NEU Blade Runner..........Westwood
- NEU Curse of Monkey Island....Lucas Arts
- Indiana Jones and the Fate of Atlantis...LucasArts
- Dark Earth........................Kalisto
- Simon the Sorcerer 2...Adventure Soft

Wirtschaftssimulation:
- Anstoß 2.........................Ascaron
- Capitalism.............Software 2000
- Elisabeth I. ....Ascon
- Hattrick...........................Ikarion
- Theme Park.....................Bullfrog
- Industriegig.+Mission........JoWood

Action:
- MDK..............Shiny Entertainment
- Jedi Knight...................LucasArts
- Privateer - The Darkening...........Origin
- Schleichfahrt................Blue Byte
- Tomb Raider 2.....................Eidos
- Virtua Fighter 2 PC ....Sega

Strategie:
- Civilization 2................MicroProse
- C & C 2: Alarmstufe Rot......Westwood
- Dungeon Keeper...............Bullfrog
- MAX..............................Interplay
- Age of Empires...............Microsoft
- Total Annihilation ....GT Interactive

Simulation:
- Comanche 3..................NovaLogic
- F1 Racing Simulation .... Ubi Soft
- NEU F-22 ADF ....DID
- Hexagon Kartell...............Ascaron
- NEU Longbow 2.......Electronic Arts

Sport:
- NEU FIFA Soccer 98..Electronic Arts
- Links LS 98.......................Access
- NBA Live '98..........Electronic Arts
- NHL 98..................Electronic Arts
- Virtual Pool 2.................Interplay

Rollenspiel:
- Diablo ....Blizzard
- DSA3 - Schatten über Riva...........Attic
- Lands of Lore 2.............Westwood
- Ultima Underworld 2 ....Origin
- Wizardry 7.......................Sir Tech

Rennspiele:
- Formel 1.......................Psygnosis
- Have a NICE Day..........Magic Bytes
- Moto Racer............Electronic Arts
- Int. Rally Champ. ....Europress
- POD ....Ubi Soft



Sagenhafte Schätze und magische Quellen liegen in Meridian verborgen.

Nach gefährlichen Abenteuern ist die ruhige Brunnenkneipe genau das richtige.

Am Aussichtspunkt „Seeräubers Nest", legen die Abenteurer eine kurze Rast ein.

Das grafische Multiplayer-Internet-Rollenspiel:

MERIDIAN 59™

Das Tal der Trauer

Entdecken Sie die faszinierende Welt von Meridian 59™ - eine Welt voller Gefahren und Geheimnisse. Bis zu 2500 Mitspieler können an diesem großartigen Abenteuer, mit über 200 verschiedenen Locations, zahlreichen Monstern, mächtigen Göttern, außergewöhnlichen Städten und Geschäften teilnehmen. Erschaffen Sie Ihren eigenen Charakter und verbessern Sie im Laufe des Spiels Ihre Fähigkeiten. Wollen Sie als geschickter Krieger mit Schild und Schwert Ruhm erreichen, oder als machtvoller Magier die Geschichte prägen?

~

In Meridian 59™ ist all das möglich und noch unendlich mehr. Meridian 59™ ist ein Abenteuer einer völlig neuen Dimension, mit echter Interaktivität zwischen den Mitspielern - Sie können sich unterhalten, Handel treiben oder auch kämpfen.

~

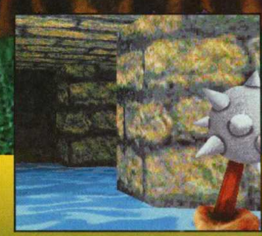
Spiel komplett in deutsch!
Jetzt anmelden: http://www.pcgames.de
oder http://www.pcaction.de.
(Anmeldung über „GAMES“ auf der Homepage).



Eine Gruppe von Spielern erforscht die Geheimnisse des Feenwaldes.



Eine Audienz bei der Prinzessin - die Gefolgsleute haben sich versammelt.



Hier ist Vorsicht und Mut gefragt: Erforschen Sie düstere Höhlen und Verliese.

COMPUTEC Verlag

NEU: PC Games Cheat 2 professional

- ohne teure Zusatzhardware -

- manipulierbare Spielstände
- unendliche Leben
- unbegrenzte Energie

Die professionelle Schummel-Software für alle PC-Spieler - überlisten Sie jetzt jedes PC-Spiel!

Komfortabel und einfach zu bedienen, können Sie jetzt alle Spiele überlisten! Dabei können Sie entweder bereits vorhandene Cheats aus der großen Datenbank auswählen oder Ihre eigenen Cheats erstellen, z.B. für „unendliche Leben", „bessere Waffen", „mehr Geld" und vieles mehr!

Über 200 Cheats bereits auf CD-ROM, u.a. für „Command & Conquer", „Civilization 2", „F1 Manager", „Rebel Assault 2", „Siedler 2", „SimCity 2000", Warcraft", „Z" ...

Lauffähig auf Windows 3.x, Windows 95; Systemanforderung (empf.): 486 DX66,12 MB RAM,15 MB HD, CD-ROM, Mouse



Über 200 Cheats bereits auf CD-ROM, einfach laden und anwenden!


Finden Sie neue Cheats und holen Sie sich mehr Leben, Geld, Energie uvm.


Überlisten Sie über intelligente Routinen komfortabel jedes Spiel.

Manipulieren Sie eigene Spielstände, verschaffen Sie sich unendliches Leben und unbegrenzte Energie!

Die professionelle Schummel-Software für PC-Spieler

PC Games Cheat 2 PROFESSIONAL

Über 200 Cheats bereits auf CD-ROM u.a. für Command & Conquer, Civilization 2, F1 Manager, Rebel Assault 2, Siedler 2, Sim City 2000, Warcraft, Z u.v.m.

Das geheime Tool der PC Games Redaktion

NEU!

- benutzerfreundliches Menüsystem
- mehr als 200 Spieletrainer auf CD-ROM
- eigene Trainer können erstellt werden
- ständige Updates auf der CD-ROM von PC GAMES

Ab sofort für nur DM 29,95*) im Handel

*) unverbindliche Preisempfehlung.

Hardware XTRA

Inhalt

Vorwort



Die Spielehardware-Entwicklung rollt im ICE-Tempo an. Ob es nun Grafikkarten, Soundplatinen oder Spiele-Controller sind: An technischen Neuerungen mangelt es gerade in der kauffreudigen Weihnachtszeit wahrlich nicht. Dieser erfreuliche Umstand wird leider von zwei weniger schönen Begleiterscheinungen flankiert. Zum einen besitzt nicht jeder Hardware-Hersteller größere Ambitionen, Universallösungen zu schaffen. Die Folge davon sind Inselentwicklungen, die andere Anbieter ausgrenzen und die Käuferschaft in einiger Verwirrung zurücklassen. Zum anderen ist zu beobachten, daß eine von allen Betroffenen (also Herstellern und Kunden) gerade eben noch akzeptierte Technologie schon vom dritten Folgeprodukt abgelöst wird. Mit unseren Hardwaretests wollen wir Ihnen deshalb die nötige Transparenz für Ihre geplanten Investitionen verschaffen. Zu diesem Zweck finden Sie ab sofort in jedem HardwareXtra auch eine entsprechende Referenzliste mit aktualisierten Testergebnissen.

Viel Spaß wünscht Ihnen Ihr
Thilo Bayer



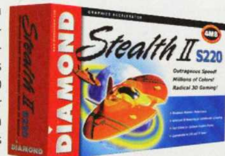
33 Controller im Härtetest

Zwanzig Gamepads

Sieben Lenkradsysteme

Sechs 3D-Controller

Diamond Stealth II S220
3D zum Einstiegspreis



Die Stealth II: Der brandaktuelle Grafikbeschleuniger aus dem Hause Diamond.

Rechtzeitig vor Weihnachten wird die Stealth II von Diamond in die heimischen PC-Läden kommen. Als Basis wählte man den Vérité V2100 von Rendition, der als kleiner Bruder des V2200 vor allem durch sein hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis für Furore sorgt. Mit 4 MB SGRAM, einem RAMDAC von 170 MHz sowie der 64 Bit-Technologie des Chips lassen sich durchaus ansehnliche Leistungswerte in 2D und 3D erreichen. Obwohl die Karte Vesa-ergonomisch 1.024x768 Bildpunkte in Echtfarbendarstellung leisten kann, liegen die Stärken der Stealth II mit Sicherheit im 3D-Bereich. Erwähnenswert sind weiterhin die TV-Upgrademöglichkeit, die Diamond-übliche 5-Jahres-Garantie sowie der moderate Preis von 239,- Mark. Spielevollversionen werden der interessanten Kombikarte nicht beiliegen. Ein Test folgt im nächsten HardwareXtra.

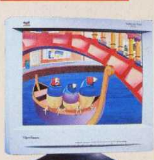
Info: Diamond, 08151-266-0

Monitore von Iiyama und ViewSonic
Gewinnspiel

Nachdem die Redaktion in den letzten Monaten einige Dutzend Strahlemänner auf Bildröhre und Maskenqualität getestet hat, besteht nun auch für die Leser der PC Action die Chance auf eine neue Flimmerkiste. Mit der freundlichen Unterstützung von Iiyama verlosen wir jeweils einen Vision Master 350 (15 Zoll) und einen Vision Master Pro17 (17 Zoll). Aus dem Hause ViewSonic kommt dazu noch je ein 15GA (15 Zoll) sowie ein P775 (17 Zoll). Von der hervorragenden Qualität der Verlosungsexemplare ließen sich sogar gestrenge Testeraugen überzeugen. Was Sie dafür tun müssen? Postkarte heraussuchen, Stichwort „Monitorverlosung" darauf vermerken und an folgende Adresse schicken:

Computec Verlag
Stichwort: „Monitorverlosung"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg



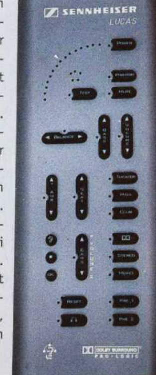


Die glücklichen Gewinner werden anschließend von uns benachrichtigt. Der Rechtsweg ist dabei wie immer ausgeschlossen.

Sennheiser Lucas
Dolby-Lauscher

Dolby Surround ebnet sich den Weg in die Spielebranche. Nachdem mittlerweile zahlreiche Spiele mehr oder weniger klammheimlich mit dieser Raumklang-Option ausgestattet wurden, liefert Softsale/Sennheiser mit dem Lucas System die entsprechende Hardware dazu. Das eigentliche Dolby-Kästchen hat einen integrierten Surround-Prozessor und kann zusammen mit einem Stereo-Kopfhörer oder Aktiv- bzw. Passivboxen seine räumlichen Qualitäten entfalten. Ein kompliziertes Verfahren zur Plazierung virtueller Schallquellen sorgt dabei für die entsprechenden Sounderlebnisse. Eine Vielzahl von Spezialeffekten erlaubt die Anpassung des Systems an die jeweilige Geräuschquelle: Raumklangeffekte, Nachhallzeiten oder Baßeinstellungen sind per Knopfdruck einstellbar. Das Lucas-Gerät selbst kostet knapp 500,- Mark, ein entsprechender Stereo-Kopfhörer zwischen 200,- und 400,- Mark.

Info: Sennheiser, 0180-5221539



Dolby über Kopfhörer oder Lautsprecher: das Sennheiser Lucas Surround System.

Creative Labs Graphics Blaster Exxtreme
Grafikturbo

Mit einer neuen Grafikkarte im Handgepäck will Creative Labs zur Weihnachtszeit im 3D Beschleuniger-Geschäft mitmischen. Die mit dem Permedia 2-Chip ausgestattete 2D-/3D-Kombikarte ist zu den Programmierschnittstellen Direct3D sowie OpenGL kompatibel und verfügt bis auf Alpha Transparenz über die wichtigsten 3D-Features. Im 2D-Bereich schafft die Platine Echtfarbendarstellungen bis 1.024x768 mit immerhin 85 Hz Bildwiederholfrequenz. Ein 230 MHz RAMDAC sowie mit 100 MHz getakte 4 MB SGRAM sorgen dabei für den nötigen Datendurchfluß. Optional kann der neue Grafikadapter von Creative Labs auf 8 MB getunt oder mit einem entsprechenden Upgrade DVD-, TV- oder videofähig gemacht werden. Die 4 MB-Version der Blaster Exxtreme ist ab sofort für 279,- Mark im Fachhandel erhältlich. Ein Leistungstest des Spieleboards wird selbstverständlich im nächsten HardwareXtra nachgereicht.

Die Graphics Blaster Exxtreme: das neue Grafikkarten-Aushängeschild bei Creative Labs.

Info: Creative Labs, 089-992871-0

Force Feedback-Geräte
Ausblick auf Wackelfreuden



Mit dem Per4mer Wheel ist die Zukunft nicht mehr fern.

Das Internet bietet Force Feedback-Interessenten wahrlich genug Futter zum Träumen. Bei **http://www.interactiveio.com** findet man beispielsweise Infos über das W.JD, das eine richtige Fahrerkabine mit echtem Formel 1-Sitz und -Lenkrad, realistischen Pedalen und eingebautem Monitor darstellt. Schlappe 1.300 Dollar muß der Freak für dieses Hochgeschwindigkeits-Wunderwerk berappen. Hinter **http://www.platinumsound.com** versteckt sich das Ultimate Per4mer Wheel, das komplett mit Pedalen und Force Feedback ausgestattet ist. Das Design des Lenkradsystems ist dabei sehr futuristisch gehalten und verspricht einen heißen Konkurrenten zu den Thrustmaster-Rennwerkzeugen. Weiteren Anschauungsunterricht in Sachen Force Feedback-Eingaberäte gibt es unter der Adresse **http://www.cybernet. com/cyberimpact/FYRW. html.** Das dort vorgestellte Flight Yoke/Racing Wheel von CyberImpact ist multifunktional ausgebaut und mit verschiedenartigen Rütteleffekten ausgestattet.

Das Virtual Vehicle: High End Formel 1-Werkzeug für echte Boliden-Fans.





CyberImpact wird 1998 mit diesem schwarzen Mehrweg-Gerät auf den Markt kommen.

News aus der Hardwarewelt
Kurzmeldungen

Software-MIDI

Preiswerte MIDI-Klänge über Software verspricht die Sound Tuning Maschine des bhv Verlages. Für 50,- Mark können Besitzer einer älteren Soundkarte ohne MIDI-Abteilung in den Genuß von 128-stimmigen Musik-Files kommen. Damit steht auch Inhabern einer alten SB 16 die MIDI-Welt unter Win 3.11/Win95 offen. **Info: bhv, 02131-765-01.**

Multitalent

Vobis bietet seit November die Multifunktions-Tastatur an. 17 zusätzliche Tasten erweitern Ihr bisheriges Keyboard-Feld, so daß oftmals benötigte Programmaufrufe einfach per Tastendruck zu erledigen sind. Die MFT kostet 89,- DM. **Info: 02405-777-4500.**

Scheibenflitzer

Von NEC kommt ein neues superschnelles 32xCD-ROM-Laufwerk auf den Markt. Für knapp 200,- Mark erhält der Geschwindigkeitsfan einen 14-32-fachen CD-Schlucker mit 512 Kbyte Zwischencache und optimierter Fehlerkorrektur. **Info: 089-96274-0.**

Voodoo 2
Geschwindigkeitsrausch

Nachdem 3Dfx erste Detail-Informationen über den neuen Voodoo 2 veröffentlicht hat, prasseln die Bekenner-Vereinbarungen bekannter Grafikkarten-Hersteller über den News-Ticker. Auf den Beschleunigerzug werden zum jetzigen Zeitpunkt definitiv Diamond, Guillemot, Jazz Multimedia, miro und überraschenderweise sogar Creative Labs aufspringen. Als Anwender kann man nur hoffen, daß der Chipsatz wie angekündigt wirklich zu allen Glide- und Direct3D-Versionen kompatibel ist – ansonsten droht der bei Grafikkarten nicht seltene Patch-Frust. Wichtige Features des Voodoo 2 sind Auflösungen bis 1.024x768, der Einsatz zweier Texturchips, eine Speicherbandbreite von 192 Bit sowie die AGP-Fähigkeit. Außerdem können Sie zwei Grafikboards mit Voodoo 2 gleichzeitig als Dual-Version betreiben, so daß eine Karte gerade Linien berechnet, während sich die andere mit krummen Sachen beschäftigt. Erste Meßwerte von unabhängigen Testern deuten jedenfalls auf eine gewaltige Performancesteigerung hin. Diese Leistungsreserven werden dann von den Spieleherstellern für die Programmierung komplexer Games verwendet. Erste Karten mit Voodoo 2-Chip sind im ersten Quartal 1998 zu erwarten, wobei der Preis unter 300 Dollar liegen soll. Mit ersten Testergebnissen aus dem HardwareXtra-Labor können Sie spätestens ab Januar/Februar rechnen.



Info: Diamond, 08151-266-0; Guillemot: 0211-338000

Endor Fanatec Programator
Schwarze Wunderbox

Endor hat ein Einsehen mit Freunden geselliger Spielerunden am PC. War die gleichzeitige Verwendung von Mehrtasten-Gamepads bisher lediglich Microsoft Pad- und neuerdings auch Thrustmaster Rage 3D-Besitzern vorbehalten, können nun mit Hilfe des Programators zwei völlig beliebige Digitalkameraden mit reichlich Feuerknopfbelegungen angeschlossen werden. Dazu schaltet man die Black Box zwischen Tastatur und PC und kann nun auch alte Digisticks ohne entsprechende Option völlig frei programmieren. Mit dieser Technik sind sogar Mehrfachbelegungen pro Feuertaste möglich (die sogenannten Kung Fu Keys). Dazu müssen Sie ein 6-Tasten-Gamepad an den Programator anschließen und können pro Taste bis zu 10 Kommandos mit verschiedenen Timings einstellen. Sogar während des Spiels können Sie einmal belegte Tasten in Sekundenschnelle wieder umkonfigurieren. Und das beste daran: Sie benötigen keine Software für den Programator und können den Joystick-Port der Soundkarte weiterhin nutzen. Daraus ergibt sich die Mega-Konstellation: zwei Gamepads am Programator, zwei an der Gamecard – und NHL 98 ist an einem Rechner mit vier Kufenflitzern spielbar. Das Spielegerät wird spätestens im Januar erscheinen und voraussichtlich 85,- Mark kosten.

Der unscheinbare Programator hat zwei Speicherplätze für Ihre Programmierbemühungen.

Info: Avalon, 06021 840681

ZUSATZKONZERT

Kurz nach Abschluß der letzten Soundkartentests für das klanglich ausgerichtete Schwerpunktthema trafen noch zwei vielversprechende Platinen in der Redaktion ein. Die Qualität der Melodiekünstler reichen wir Ihnen deshalb im folgenden gerne nach.

Guillemot Maxi Sound 64 Dynamic 3D

Hardware XTRA AWARD

Schon beim Soundkarten-Hörtest im letzten HardwareXtra machte eine Guillemot-Karte das Rennen. Im Vergleich zum Testsieger Home Studio 2 ist die Dynamic 3D auf den Hardcore-Spieler ausgerichtet, der über musikerrelevante Features die Nase rümpft. So sind die Unterschiede in der RAM-Bestückung (zwei statt vier MB), der Software-Ausstattung sowie der nicht vorhandenen Upgrade-Möglichkeit auf ein Digi-Interface zu finden. Spielernahe Klangfeatures wie der wohltönende MIDI-Sound, der 4 Band-Equalizer, Echtzeiteffekte, Anschlüsse für vier Boxen sowie die DLS- und DirectSound-Kompatibilität finden sich auch in den Platinen-Innereien der Dynamic 3D. Um beim Kartenkauf in den Genuß von DirectSound zu kommen, hat man mit POD ein lärmiges Rennspiel beigelegt. Die Aktivierung des Klangbildes funktioniert dabei über die Maxi-FX-Software. Völlig spieleunabhängig kann der Soundstratege an Effekten und Musik rumbasteln oder die Voreinstellungen für 50 Spiele übernehmen. Die Zukunft verspricht noch größeren Komfort, da Spielehersteller wie Blue Byte, LucasArts oder Ubi Soft die Implementierung von 3D Positional Audio angekündigt haben. Erste Früchte dieser erfreulichen Meldung sind ein Patch für POD und die brandneue F1 Racing Simulation. Räumliche Tontechnik-Meisterleistungen sowie bombastische Schall- und Halleinlagen scheinen also für zukünftige Spielefreuden gesichert zu sein. Lohn der Mühe: ein HardwareXtra Award für die momentan beste Zocker-Soundplatine.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut

Shuttle Spacewalker Sound System HOT-255

Der Sound-Spezialist von Shuttle ist mit dem AudioPCI-Chip von Ensoniq ausgestattet und damit ein Vertreter der aufkommenden PCI-Lärmplatinen. Als Beilage packte man ein Audiokabel sowie eine englische Kurzanleitung in die Krawallschachtel – trotz gegenteiliger Bekundung findet sich keine deutsche Dokumentation auf der CD. Die softwareseitige Installation unter Windows95b sollte – anders als in der Anleitung empfohlen – unter Umgehung der Autoerkennung gewagt werden, da sonst trotz Treiberfahndung nicht alle nötigen Bestandteile eingebunden sind. Da die Karte weder RAM noch ROM hat, werden die Instrumentenbänke für die MIDI-Musik bei Bedarf einfach von der Festplatte geladen. Die beiliegenden 2 MB- und 4 MB-Samples klingen ganz nett, besonders die Drums dröhnen jedoch recht verunglückt daher. Der Praxistest mit den neuesten SideWindern von Microsoft verlief problemlos, so daß der MIDI-Schnittstelle uneingeschränkte Joystick-Kompatibilität bescheinigt werden kann. Die DOS-Kompatibilität wurde erstaunlicherweise so gelöst, daß verwöhnte Ohren trotz PCI nicht auf MIDI-Musik verzichten müssen. Nur an manchen Stellen im Spiel macht sich die DMA-Emulation durch kurze Soundhänger bemerkbar. Negative Auffälligkeiten sind undurchsichtige Beschriftungen der Ein- und Ausgänge sowie die magere Software. Wer jetzt auf den PCI-Soundzug aufspringen will, ist bei einem Preis von 139,- Mark jedenfalls nicht schlecht beraten.

Ausstattung:	befriedigend
Hardware-Features:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Modell	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	Spacewalker Sound System HOT-25
Hersteller	Guillemot	Shuttle
Info-Telefon	0211-338000	04121-476860
Preis (lt. Hersteller)	DM 249,-	DM 139,-
Kartentyp	ISA	PCI
Stimmen	64	32
Instrumente	425	128
Kompatibilität	SB Pro, MPU-401, GM, GS, DSound, DLS	SB Pro, MPU-401, GM, MT 32, DSound, Ensoniq
Eingänge	Line In, Mic	Line In, Mic
Ausgänge	Line out, 2x Speaker, Game	Line out, Speaker, Game

VOLLE DRÖHNUNG

Noch bevor sich die Redaktion schwerpunktmäßig mit Lautsprechersystemen beschäftigt, wollen wir Ihnen zwei interessante Vertreter des Genres vorstellen. Während sich das Wavemaster-Boxenpaket für Freunde gepflegter Dolby-Dröhneinlagen anbietet, wendet sich das Subwoofersystem von Labtec an preisbewußte Spieler mit aufstrebenden Lärmambitionen.

Wavemaster 1000 Cinemania

Der mittlerweile recht bekannte Boxenbauer Wavemaster komplettiert seine Lärmquader-Palette mit dem Dolby-System WM 1000. Das dicke Lautsprecherpaket mit einer Gesamtleistung von 160 Watt besteht aus einem voluminösen Subwoofer, einer breiten Centerbox, zwei Zwillings-Frontboxen sowie zwei kleineren Satelliten für die hintere Galerie. Der Baßspezialist dient dabei gleichzeitig als Schaltzentrale für die Lautstärkeregelung der übrigen Speaker-Kollegen und für die Einstellung der fünf Dolby-Effekte wie Hall-, Theater- oder Liveakustik. Darüber hinaus läßt sich das Dolbysystem auch über eine beiliegende Fernsteuerung bedienen oder alternativ über bis zu drei Eingangsquellen wie einen Videoplayer oder den PC ansteuern. Das Fehlen eines entsprechenden Verbindungskabels mit der Spielemaschine läßt darauf schließen, daß das WM 1000 jedoch nicht vorrangig für den Spielemarkt konzipiert worden ist. Da das Dröhn-Equipment aus sechs Boxen besteht, ergibt sich eine gewisse Aufstellproblematik für platzgeplagte Zeitgenossen. Beachtlich ist jedoch die Liste mit Dolby Surround-kompatiblen Spielen: Unter anderem ertönen Starfleet Academy, Wing Commander 3-5, die meisten EA Sports-Titel, Jedi Knight oder POD in räumlichen Dimensionen. Während die Kufen-Kracks in NHL 98 lautstarke Anfeuerung von den hinteren Zuschauerboxen bekamen, feuerten die vorderen Lautsprecher Orgeleinlagen auf die Spieler ab. Bei Jedi Knight war lediglich die Musik als räumliche Einlage erkennbar – die Effekte machten sich in bravem Stereo breit. Der Klangabteilung des WM 1000 sind dabei saubere Höhen zu bescheinigen. Von fetten Bässen verwöhnte Gehörgänge werden den Tiefton-Magerquark der Anlage wenig erbaulich finden. Wer einen Einstieg in die 3D-Sound-Welt sucht, erhält für moderate 499,- DM eine vernünftige Lärmlösung.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	gut

Labtec Game Series LCS-2420

Der amerikanische Lautsprecher-Spezialist Labtec beehrt den europäischen Markt seit einigen Monaten mit hochwertigen Boxen zu günstigen Preisen. Aus der Game Series flog der Redaktion ein Subwoofersystem zu, das sich platzsparend auf dem Schreibtisch schlankmacht. Während die Satelliten eine klebtechnische Haltevorrichtung besitzen, ist der Subwoofer als Schaltzentrum der Reglermacht schmal ausgefallen und als Zierde für den Schreibtisch gedacht. Auf diese Weise haben Sie alle Lärmelemente am Monitor untergebracht und können den vollen Sound genießen. Auffällig sind lange Verbindungsleitungen, die Frusterlebnissen bei Kabelarbeiten vorbeugen, sowie die geringe Reglerzahl. Justierbar sind nur die Gesamtlautstärke sowie der Baßumfang, an sonstigen Einstell- oder Anschlußmöglichkeiten mangelt es den Labtec-Lärmern. Trotzdem umschmeicheln die Hochtöner mit glasklaren Melodien die gestrengen Testerohren, während der Bassist sein bestes gibt, um entsprechend tieferliegende Frequenzen an den Spieler zu bringen. Insgesamt kann dem mit 149,- Mark angesetzten Subwoofersystem eine wohlklingende Akustik bescheinigt werden, die bei voller Leistung wenig Störgeräusche aufweist.

Ausstattung:	sehr gut
Hardware-Features:	befriedigend
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Modell	Game Series LCS-2420	1000 Cinemania
Hersteller	Labtec	Wavemaster
Info-Telefon	08123-990-435	0421-1769-360
Preis (lt. Hersteller)	DM 149,-	DM 469,-
Ausführung	Satelliten, Subwoofer	Satelliten, Subwoofer
Ausgangsleistung	2x3,5 Watt, 13 Watt Subwoofer	3x30 Front/Center, 2x15 Rear, 40 Watt Subwoofer
Regler	Volume, Baß	Volume, Baß, Effekte
Anschlüsse	–	3 Eingänge

PC Games CD-ROM & Mag

MAXIMUM FUN

Zusatzsoftware zu aktuellen PC-Spielen!

Fahrertraining zu Grand Prix 2:

In Zusammenarbeit mit Jochen Mass! Per Full-Screen Video (von CD-ROM) kann man verfolgen, wie welche Kurven am besten angefahren werden, welche Gangart optimal ist, welche die besten Bremspunkte sind und vieles mehr. Außerdem: die besten Setups für alle Strecken, sowohl für Tastatur, Lenkrad als auch Joystick.

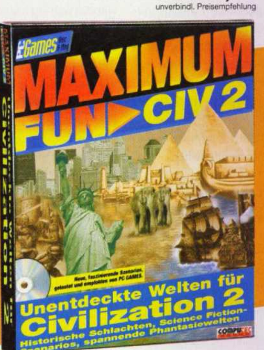
DM 29,95
unverbindl. Preisempfehlung



Unentdeckte Welten für Civilization 2:

Über 50 neue Szenarios zu dem Micro-Prose-Hit. Zu jedem Szenario gibt es technische Infos und eine Kurzbeschreibung. Für alle „Civilization 2"-Fans etwas: historische Schlachten, ganze Kriege, Science-fiction und spannende Phantasiewelten. Ein Add-On für viele Stunden Spielspaß.

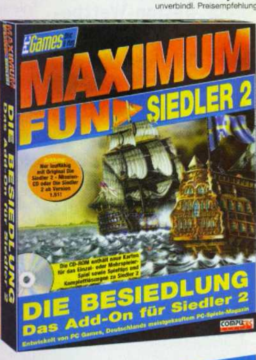
DM 29,95
unverbindl. Preisempfehlung



Die Besiedlung - Add-On zu Siedler 2:

100 neue Szenarios und damit wieder viele Stunden Spielspaß für alle Besitzer von Siedler 2 (Vers.1.5) bietet „Die Besiedlung". Über ein komfortables Menü können alle Levels installiert werden. Mit auf der CD-ROM: ein ausführlicher Workshop mit erprobten Strategien und zahlreichen neuen Tips&Tricks.

DM 29,95
unverbindl. Preisempfehlung



Jetzt erhältlich bei Ihrem Fachhändler!

Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine



CONTROLLER INVASION

Mittlerweile finden immer mehr Spiele-Knüppel den Weg in die Kaufhallen, die ganz offensichtlich einem Design-Wettbewerb entsprungen sind. Ob diese Objekte moderner Ergonomiekunst auch wirklich maximalen Spielespaß garantieren, erfahren Sie im ersten Teil unseres Controller-Vergleichstests. Im Prüflabor wurden Gamepads, Lenkradsysteme und 3D-Controller probegespielt.

Die Entwicklung im Joystickbereich treibt mitunter recht seltsame Blüten. Während so mancher Hersteller viel Zeit und Geld in die Konstruktion besonders ergonomischer oder futuristisch anmutender Designs investiert, legen andere Controller-Schrauber großen Wert auf die universelle Einsetzbarkeit des Spielegeräts. Gegenläufige Tendenzen stellen Spezialwerkzeuge für Genrespezialisten wie Arcade-Eingabegeräte, Düsenjäger-Equipment oder angekündigte Echtzeitstrategie-Mäuse dar. Wohin das Force Feedback-Phänomen führen kann, zeigt die angedrohte Markteinführung einer FF-Maus der Firma Immersion (**http://www.forcefeedback.com/feelit/feelit**).

Wertungen ohne Ende

Damit Sie gerade vor Weihnachten nicht den Überblick verlieren, startet mit dieser Ausgabe der Spiele-Controller-Vergleichstest. Den Anfang machen die digitalen Drückeberger aus der Gamepad-Abteilung, Lenkradsysteme für angehende Schumi-Nachahmer sowie 3D-Werkzeuge für die optimale Raumgestaltung. Wichtige Kriterien bei der Bewertung der Testopfer sind dabei Ausstattungsfragen, die Softwarekategorie sowie Technikmerkmale. Bei der Ausstattung werden Knopfbestückung, Kabellängen sowie beiliegende Handbücher oder Softwarezugaben bewertet. Hinter dem Merkmal „Software" verbirgt sich die softwareseitige Installation, das Programmier-Handling sowie die Kompatibilität zu DOS und Win95. Der Bewertungskategorie „Technik" kommt die größte Bedeutung zu, weshalb sie in der Tabelle für die jeweilige Produktkategorie auch gesondert erwähnt wird. In die Urteilsfindung fließen dabei die Punkte Widerstand, Ergonomie (Griff-Haltung, Handablage, Knopferreichbarkeit und Links-/Rechtshänder-Kompatibilität) sowie Stabilität und Spielsteuerung ein. Auch die Qualität der Verarbeitung spielt in diesem Zusammenhang eine wichtige Rolle.

Kalibrierungskämpfe

Die neuen SideWinder-Sticks oder auch das Thrustmaster-Lenkrad Formula 1 stellen harte Anforderungen an den MIDI-Port der Soundkarte. Die Ports älterer Soundkarten wurden für langsamere Systeme entwickelt und haben dementsprechend Probleme mit der Geschwindigkeit und den Timing-Anforderungen moderner Spiele. Gerade bei Lenkradsystemen bietet sich deshalb die Anschaffung einer Gamecard mit Geschwindigkeitsregler an, die die Anpassung des MIDI-Ports an die Systemgeschwindigkeit erlaubt. Außerdem ist es ratsam, die Kalibrierung des Joysticks mit ausgeschalteter Option „Poll mit Interrupts" durchzuführen, um anschließend das Polling wieder anzuklicken. So können Sie sicher sein, daß der Port in einem nicht beschleunigten Zustand auf den Stick eingestellt wird.



Die Game Device Software von Microsoft: ein Musterbeispiel für anwenderfreundliches Knöpfe-konfigurieren.

GAMEPADS

Das digitale Gamepad – Dein Freund und Helfer bei Sport- und Actionspielen. Wurden die ersten Pads noch in spartanischem Gewand mit maximal vier Feuerknöpfen und Steuerkreuz ausgeliefert, gibt es mittlerweile regelrechte Funktionsmonster mit bis zu 10 Feuertasten, Programmieroption und Keyboardanschluß. Das digitale Dasein der Joypads wird dadurch begründet, daß der Stick in seinen Bewegungen nur zwei Zustände kennt: an oder aus. Mit dieser Technik sind besonders kurze Reaktionszeiten und -wege möglich, weshalb das Einsatzgebiet der Digipads klar umrissen ist. Sind Sie ein fleißiger Vertreter friedfertiger Handkanten-Simulationen oder beinharter Aktivist genau getimter Bodychecks, werden Sie um ein qualitativ hochwertiges Eingabegerät für diese Spielegenres wohl nicht herumkommen. Als Referenzspiele für die im folgenden vorgestellten Pads wählten wir unter anderem NHL 98 und FIFA 98 von EA Sports sowie Pandemonium von BMG Interactive. Bei den nichtprogrammierbaren Digitalgeräten überzeugten vor allem das MaxFire von Genius, das PowerPad von InterAct sowie die Saitek-Digisticks. Die Entscheidung für den Award fiel auf programmierbarem Terrain. Hier lieferten sich der SideWinder, der Rage3D sowie das GamePad Pro ein spannendes Rennen. Schließlich fiel die Entscheidung zugunsten des Gravis-Sticks, da er als einziges Produkt eine völlige Kompatibilität zu allen Betriebssystemen bietet. Reine Win95-Naturen finden sowohl im Microsoft- als auch im Thrustmaster-Spielewerkzeug herausragende Eingabegeräte.



Referenz für digitale Gamepads: trockene Schlagschüsse, butterweiche Soloeinlagen und knackige Körperkontakte mit NHL 98.

ACT Labs Powerramp



Keyboard-Spielecontroller scheinen langsam, aber sicher in Mode zu kommen. Auch das Powerramp schmuggelt sich zwischen Keyboard und PC und erlaubt dadurch umfangreiche Programmierfeatures. 14 handliche Tasten warten auf Ihre Programmierkunst, wobei sogar bis zu 10 Schlagfolgen auf manchen Knöpfen speicherbar sind. Autofeuer, Achsentausch sowie vier Makrobänke stehen dem anspruchsvollen Arcade-Verehrer zur Verfügung. Software und Handbuch sind englisch und sehr gut ausgefallen, außerdem stehen über 50 Spielekonfigurationen zur Verfügung.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	**gut**

ACT Labs Powerramp Mite



Das Mite-Pad aus der Powerramp-Reihe läßt sich direkt am Spielewerkzeug programmieren und verfügt über ähnliche Features wie der Brett-Kollege. Wer auf der Suche nach optimalen Steuerungskonfigurationen ist, erhält mit dem Mite sicherlich ein ansprechendes Hilfsmittel. Auch ohne Programmier-Schnickschnack spielt sich der Digi-Stick sehr gut: Steuerkreuz und Knopfanordnungen sind dem Microsoft-Gerät dabei stark nachempfunden. Insgesamt ein erfreuliches Stück digitaler Designerkunst, das die Redaktion auch gerne in einer tastaturlosen Variante gespielt hätte.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	**gut**

Air Labs Striker



Das Striker ist ein höchst filigranes Joypad mit sicherem Draht zum Joystick-Port. Bis zu acht unterschiedliche Feuerknöpfe lassen sich aktivieren; außerdem stehen zwei spezielle Dauerfeuer-Buttons zur Verfügung. Das Konsolen-Design sorgt dabei für durchaus brauchbare Spieleergebnisse, in Sachen Ergonomie laufen dem Striker jedoch andere Pads den Rang ab. Mit einem entsprechenden Fremdtreiber lassen sich alle Funktionstasten unter Win95 aktivieren, ansonsten sind Sie auf die Kompatibilität mit dem jeweiligen Spiel angewiesen – NHL 98 erkannte nur vier Aktionstasten.

Ausstattung:	gut
Software:	befriedigend
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	**befriedigend**

Endor Fanatec Eezee Pad



Die neugegründete Firma Endor produzierte früher unter dem Label AlfaData und wird in den nächsten Monaten eine dicke Eingabegeräte-Palette auf den Markt bringen. Der erste Zögling der Fanatec-Reihe stellt das günstige Eezee Pad dar, das mit insgesamt 8 Funktionstasten, einem aufschraubbaren Metall-Stick sowie abnehmbaren Gummi-Noppen im Paket kommt. Die anfangs etwas klobige Konstruktion vermag im Spielverlauf zu überzeugen. Der Aspekt der Programmierbarkeit wird über einen Treiber hergestellt. Insgesamt ein sehr erfreuliches Preis-Leistungs-Verhältnis.

Ausstattung:	befriedigend
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	**gut**

Genius Game Hunter



Der Punktejäger von Genius ist ein preiswerter Digitalgenosse und spielt sich trotz des biederen Designs gar nicht mal schlecht. Das gelblackierte Steuerkreuz bringt zwar schwammige Erlebnisse mit sich, ansonsten liegt das Pad aber gut in der Spielhand, und die Knöpfe sind auch vernünftig erreichbar. Rätselhaft bleibt jedoch, wie die zusätzlichen vier Buttons aktiviert werden sollen. Das Handbuch schiebt die Schuld auf Spiele, die nicht mehr als die Standardknöpfe unterstützen. NHL 98 – sonst als gieriger Tastennachfrager bekannt – wollte jedenfalls nur mit vier Knöpfen kooperieren.

Ausstattung:	gut
Software:	befriedigend
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend

Genius MaxFire



Auch das nächste Genius-Gamepad gibt sich knopftechnisch sehr ausstattungsfreudig: Acht Funktionstasten, verschiedene Turbomodi sowie die dankbare Ein- und Ausschaltoption für Zusatzknöpfe stehen zur Verfügung. Den eigentlichen Reiz der Digitalkanone macht jedoch das Bumerang-Layout aus. Zusammen mit dem Side-Winder-Pad steht sie an der Spitze ergonomischer Handhabung, wobei auch die Tastenformationen optimal angeordnet sind. Mangels eines entsprechenden Win95-Treibers können die vier optionalen Tasten jedoch nur als Schub- oder Ruderkontrolle verwendet werden.

Ausstattung:	gut
Software:	befriedigend
Technik:	sehr gut
Gesamturteil:	gut

Genius PowerStation



Die Arcade-Maschine von Genius besitzt ein überdimensionales Fledermauskostüm und ist eher für Ballerspiele oder das Kung Fu-Genre geeignet. Ein riesiger, aufschraubbarer Knüppel prangt zur Linken, der rechte Flügel wird mit sechs monströsen Feuerknöpfen belegt. Mittig finden sich Modusschalter für die einzelnen Tasten sowie ein Geschwindigkeitsregler. Wer gerne spielhallenkompatibel seine Aktionsknöpfe mit geballter Faust bearbeitet, findet in der PowerStation eine passende Digi-Heimat. Spieler mit Arcade-Aversionen sollten lieber auf handlicheres Werkzeug zurückgreifen.

Ausstattung:	gut
Software:	befriedigend
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend

Gravis GamePad



Als Klassiker unter den Digiknüppeln ist das Gravis GamePad für manche Spielezeitgenossen immer noch unersetzlich. Positive Aspekte liefern die Aufschraubmöglichkeit eines Mini-Sticks sowie der Achsen-Flip für echte Links- und Rechtshänder-Kompatibilität. Etwas angestaubt ist das Digi-Design, die Anzahl der Feuerknöpfe sowie die Verbindungsleitung zum Joystick-Adapter – außerdem ist der Plastik-Stick abbruchgefährdet. Als bodenständiger Drückeberger kann das Pad jedoch allen Spiele-Puristen mit Abneigung gegen umständliche Programmierfunktionen empfohlen werden.

Ausstattung:	ausreichend
Software:	befriedigend
Technik:	gut
Gesamturteil:	befriedigend

Gravis GamePad Pro



Das GamePad Pro ist die aufgebohrte Variante des altehrwürdigen Standard-Pads von Gravis. Die Konsolenkonstruktion liegt vernünftig in der Hand, und auch die Knopfverteilung entspricht den Ansprüchen aktueller Actiontitel. Drei Modi warten auf den Anwender: Die GrIP-Variante ermöglicht die Programmierbarkeit des Digisticks, ansonsten läßt sich das Pad als 4 Button- oder als 2 Button-Werkzeug benutzen. Letztere Option ist sinnvoll, wenn Sie ein weiteres Pro-Pad an das mitgelieferte Y-Kabel hängen. Die DOS-Kompatibilität wird über ein Tastenset-Programm hergestellt.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	sehr gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	sehr gut

InterAct PC Propad 4



Das preislich recht günstig ausgefallene Propad 4 hat neben vier Einzelfeuer-Tasten noch vier Zeigefinger-Turboshooter sowie zwei Dauerfeuer-Geschwindigkeiten. Das Digital-Design ist etwas zierlich ausgefallen, so daß Spieler mit großen Handflächenausmaßen leichte Probleme mit dem Gerät bekommen. Das Steuerkreuz erweist sich als recht schwergängig, außerdem drohen bei Dauerspielen ein dicker Daumen und designbedingt Ermüdungserscheinungen in den Fingern. Die Turbotasten sind eine nette Zugabe, werden im Eifer des Gefechts jedoch gerne mal aus Versehen gedrückt.

Ausstattung:	befriedigend
Software:	befriedigend
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend

Konzept + Realisation: ASAP, Düsseldorf · Foto: Mauritius



InterAct PC PowerPad Pro

Das PowerPad Pro hat zwei Betriebsmodi: Neben einem 6 Button-Pad kann es auch in der 4 Button-Variante mit Throttle-Funktion gespielt werden. Die großzügige Ausstattung erlaubt die Wahl zwischen einem herkömmlichen digitalen Steuerkreuz sowie einem analogen Mini-Stick mit Trimmrädern. Eine mitgelieferte Software erlaubt zu diesem Zweck die direkte Überprüfung der Funktionstüchtigkeit des Pads. In der Ergonomieabteilung erhält das PowerPad bessere Noten als der kleine Kollege Propad 4, für eine Spitzennote liegt das Spielewerkzeug aber zu klobig in der Hand.

Ausstattung:	gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut



InterAct 3D ProgramPad

Das High-End-Pad von InterAct ist im durchsichtigen Pop-Art-Outfit gehalten. Hinter dieser Designstudie verbirgt sich jedoch ein wohltuend ergonomisches Spielzeug, das als 6 Button-Pad oder als programmierbares 10 Tasten-Gerät fungiert. Während der normale Betrieb höchst präzise Bewegungsmanöver erlaubt, sollte die Programmierfunktion weitläufig umspielt werden. Software- und handbuchtechnische Mängel machen das Konfigurieren des Daddelsticks zum Lottospiel, außerdem muß für diesen Modus das ProgramPad zwischen Keyboard und PC gestöpselt werden.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	befriedigend
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut



Logitech ThunderPad Digital

Das kleingewachsene ThunderPad Digital von Logitech ist auf Anwender mit zierlichen Spielegreifern ausgerichtet und stellt trotz interessanter Form nicht gerade einen Ausbund an Ergonomie dar. Das Steuerkreuz und die Tastenformationen sind mehr als schwergängig, was schnelle Reaktionen nicht unbedingt eben erleichtert. Vorbildlich sind dagegen die kinderleichte Programmier-Software und das mitgelieferte Spieleset-Paket. Insgesamt acht Knöpfe sind mit Funktionen belegbar, wobei zwei spezielle Einstelltasten für den Normal- oder den Turbofeuermodus verwendet werden.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	gut
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	gut



Microsoft SideWinder Gamepad

Microsoft ist mit seiner qualitativ hochwertigen Controller-Palette mittlerweile sehr erfolgreich. Das Gamepad steht diesem Anspruch kaum nach: Edle Verarbeitung, optimale Win95-Kompatibilität, gute Software und die Anschlußmöglichkeit von drei weiteren Micro-soft-Pads sprechen eine deutliche Sprache. Etwas störend wirkt die fehlende DOS-Kompatibilität sowie die sich einstellende Daumenpeinigung nach längeren Spieleeinlagen. Mit dem vorhandenen Knopfbataillon lassen sich viele schöne Programmiereinfälle realisieren; faule Gemüter übernehmen die beiliegenden Buttonsets.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	gut
Technik:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut



Saitek X6 – 31 M

Das erste Pad von Saitek ist eine 6 Button-Ausführung, dessen Bewegungskreuz ungewöhnlicherweise mit Mikroschaltern ausgestattet ist. Alle Funktionstasten sind dabei dauerfeuerkompatibel und können mit zwei Geschwindigkeiten betrieben werden. Die Fledermaus-Konstruktion des Digiknüppels liegt aufgrund der geschmeidigen Oberfläche wohltuend in den Händen, die Knöpfe sind aber etwas zu groß ausgefallen. Obwohl dadurch gerade in NHL 98 ein schnelles Umgreifen etwas erschwert wird, lassen sich die Aktionen der Spieler jedoch erfreulich genau steuern.

Ausstattung:	gut
Software:	befriedigend
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut



Saitek X6 – 32 M

Das angenehm ergonomische 32 M hat vier gelb leuchtende Feuerknöpfe, vier zusätzliche Zeigefinger-Werkzeuge sowie individuelle Auto-/Turbofeuer-Regler. Die Mikroschalter beim Steuerrad sorgen für präzise Jogging-Manöver, während die dicken Funktionstasten leider kein Garant für rasche Reaktionszeiten sind. Die vorderseitige 4er-Knopfparade läßt sich bei DirectX5-Spielen lediglich als Schub- und Ruderkontrolle aktivieren – sonstige Effekte sind momentan leider nicht programmierbar. Trotzdem ein höchst angenehmer Digitalkamerad, der für viele Stunden Actionspaß sorgen kann.

Ausstattung:	gut
Software:	befriedigend
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut

Thrustmaster Rage3D



Ein neues Spielegerät kommt von Thrustmaster. Der Rage3D sieht aus wie ein Halbmond, hat einen Digital-/Analog-Umschalter sowie ein daumenfreundliches Steuerkreuz. Die Ausstattung beinhaltet drei Spieledemos, eine gut zu bedienende Mapper-Programmiersoftware sowie ein eigenes Prüf-Panel. Erwähnenswert sind die Anschlußmöglichkeit von drei weiteren Rages sowie die Config-Daten. Wermutstropfen: DOS-Veteranen schauen in die Röhre, und der 10 Button-Riese wird in der DOS-Box zu einem 2 Achsen-/4 Tasten-Gamepad. NHL konnte nicht zur Kooperation bewegt werden.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	sehr gut

Vidis Destiny PC Joypad



Daß preiswerte Pads sich mitunter auch genauso spielen, demonstriert der kleine Joypad-Kamerad von Vidis. Eine viel zu kurze Spieleleitung, ein Verbindungsstecker mit unbändigem Freiheitsdrang, ein Steuerkreuz, das sich anfühlt wie ein Floß auf dem Pazifik bei Windstufe 10, seltsame Druckknöpfe... Hier paßt im negativen Sinne leider alles zusammen. Für absolute Gelegenheitsspieler mit Spinnweben im Geldbeutel mag der Stick noch Bedeutung haben. Die Redaktion wartet jedoch geduldig auf die angekündigten Neuerscheinungen bei Vidis.

Ausstattung:	ausreichend
Software:	befriedigend
Technik:	ausreichend
Gesamturteil:	ausreichend

Z+Z-Soft (Logic3) PC MasterPad



Ein sehr interessantes Pad erreichte uns aus der Schweiz von Z+Z-Soft. Das MasterPad beherbergt acht Funktionstasten sowie Regelungen für Turbo- und Autofeuer. Völlig mysteriös bleibt jedoch, wie die zusätzlichen vier Zeigefinger-Tasten eingebunden werden sollen – ein Treiber liegt jedenfalls nicht bei. Benutzt man einen entsprechenden Fremdtreiber, funktioniert auch NHL 98 ohne Knopf-Probleme. Lediglich die Haupttasten sind schwere Brocken, ansonsten spielt sich das Pad tadellos. Mit integrierter Software und längerem Kabel wäre das Pad in den Digi Top 5 zu finden.

Ausstattung:	befriedigend
Software:	befriedigend
Technik:	gut
Gesamturteil:	befriedigend

Z+Z-Soft (Logic3) PC ExplorerPad



Das ExplorerPad hat leichte Layout-Unterschiede im Vergleich zum MasterPad-Kollegen aufzuweisen. Die Dauerfeuergeschwindigkeit wurde gekippt, dafür stehen sechs Feuerfunktionen im Spielewaffen-Arsenal bereit. Leider muß sich der Tester wieder an einem Fremdtreiber vergreifen, um diese in voller Pracht genießen zu können. Außerdem trägt das Steuerkreuz schwer an seiner Linkslastigkeit – nach rechts bewegt man seine Spielfigur nur mit äußerster Kraftanstrengung. Eigentlich schade, denn das Digipad macht ansonsten einen wirklich brauchbaren Eindruck.

Ausstattung:	befriedigend
Software:	befriedigend
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend

Hersteller	ACT Labs	ACT Labs	Air Labs	Endor Fanatec	Genius	Genius	Genius	Gravis	Gravis	InterAct
Modell	Powerramp	Power. M ite	Striker	Eezee Pad	Game Hunter	MaxFire	PowerStation	GamePad	GamePad Pro	PC Propad 4
Info-Telefon	0541-122065	0541-122065	0541-122065	06021-840681	02173-974321	02173-974321	02173-974321	0541-122065	0541-122065	04287-125113
Preis (Hersteller)	DM 89,-	DM 59,-	DM 35,-	DM 20,-	DM 25,-	DM 40,-	DM 60,-	DM 39,-	DM 59,-	DM 30,-
Feuerknöpfe	14	16	8	6	8	8	6	4 XTRA AWARD	10	4
programmierbar	14	16	–	6	–	–	–	–	10	–
Autofeuer	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	nein	ja	ja
Kabellänge (cm)	190	210	170	180	150	180	150	160	170	210
Widerstand	schwach	mittel	mittel	stark	mittel	mittel	schwach	mittel	mittel	stark
Ergonomie	gut	gut	befriedigend	befriedigend	befriedigend	sehr gut	befriedigend	befriedigend	gut	befriedigend
Spielsteuerung	gut	gut	befriedigend	gut	befriedigend	gut	befriedigend	gut	gut	befriedigend

Hersteller	InterAct	InterAct	Logitech	Microsoft	Saitek	Saitek	Thrustmast.	Vidis Destiny	Z+Z Soft(Log3)	Z+Z Soft(Log3)
Modell	PowerPad Pro	3D Progr.Pad	Thund.Pad Dig.	SW Gamepad	X6 - 31 M	X6 - 32 M	Rage3D	PC Joypad	PC MasterPad	PC ExplorerPad
Info-Telefon	04287-125113	siehe links	069-92032165	0180-5251199	089-54612710	siehe links	08161-871093	040-5148400	0041-417402116	siehe links
Preis (Hersteller)	DM 50,-	DM 70,-	DM 49,-	DM 69,-	DM 30,-	DM 40,-	DM 99,-	DM 30,-	DM 44,-	DM 44,-
Feuerknöpfe	6	10	8	9	6	8	10	4	4	6
programmierbar	-	10	8	9	-	-	10	-	-	-
Autofeuer	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Kabellänge (cm)	210	200	180	180	170	170	180	130	130	130
Widerstand	mittel	stark	stark	stark	schwach	schwach	mittel	schwach	stark	mittel
Ergonomie	gut	gut	befriedigend	sehr gut	befriedigend	gut	gut	ausreichend	gut	gut
Spielsteuerung	befriedigend	gut	befriedigend	gut	gut	gut	sehr gut	ausreichend	gut	befriedigend

LENKRADSYSTEME

Durch das Force Feedback-Element kommt Leben in die Lenkrad-Branche. Es gibt kaum einen Hardwareschrauber, der hier nicht an einem entsprechenden Eingabegerät herumexperimentiert. Die ersten Ergebnisse sind aber wahrscheinlich erst 1998 zu erwarten, da die jeweiligen Schnittstellen (DirectInput sowie das i-Force-Protokoll) offensichtlich noch nicht optimal ausgereift sind. Der Hobby-Schumi muß sich deshalb vorerst noch mit den kraftlosen Lenkradsystemen begnügen, die je nach Ausführung schon für sehr realistische Fahreinlagen eingesetzt werden können. Gerade in der Zeit nach Veröffentlichung der genialen F1 Racing Simulation von Ubi Soft wird sich so mancher bisher standhaft gebliebene Zocker fragen, ob jetzt nicht die Zeit für eine kleine Investition gekommen ist. Formel 1-Einsteiger können sich durchaus an ein pedalloses Gefährt wagen, da die Beherrschung des Lenkrades an sich schon einige Übung abverlangt. Hochgeschwindigkeits-Virtuosen sind bei einem vollausgebauten System am besten aufgehoben, wobei sich hier das Formula 1 von Thrustmaster als Award-Empfänger aufdrängt. Testfahrten unternahm die Redaktion übrigens mit der erwähnten Pisten-Referenz F1 Racing Simulation.



Der Prüfstein für Lenkrad-Hardware: die F1 Racing Simulation von Ubi Soft.



CH Products Racing Wheel

Völlig überraschend traf direkt aus Amerika das CH Racing Wheel ein. Die graue Lenkrad-Maus ist sehr spartanisch mit vier Knöpfen ausgestattet, die als Beschleunigungs-, Brems- und Gangschaltungswerkzeug dienen. Die Befestigung ist demgegenüber sehr benutzerfreundlich ausgefallen und hinterläßt einen höchst stabilen Eindruck. Leider macht sich das schwammige Lenker-Feeling auch im Spiel recht nervig bemerkbar: Von jeglichen Steuerwiderständen befreit, wird das Anfahren von engen Kurven zur regelrechten Rutschpartie. Erwähnenswert ist die Kompatibilität zu den CH-Pedalen als Upgrade-Möglichkeit.

Ausstattung:	befriedigend
Software:	gut
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend



InterAct V3 Racing Wheel

Das V3 von InterAct stellt eine ungewöhnliche Konstruktion dar, da das Lenkrad sozusagen als Sitzmöbel zwischen das Spiele-Gebein geklemmt wird. Um den Komfort zu steigern, sind individuelle Höhen- und Winkeleinstellungen am Steuerrad möglich. Außerdem kann der Fahrer direkt an der Hardware die Lenkempfindlichkeit einstellen und gegebenenfalls die üppig vorhandenen Funktionstasten neu belegen. Leider sind die Pedale nicht unbedingt übermäßig standfest konstruiert. Im Zusammenspiel mit dem Klemmrad ergibt sich dadurch trotz annehmbarer Rennergebnisse auf Dauer eine sehr unbequeme Sitzhaltung beim Spielen.

Ausstattung:	gut
Software:	gut
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	gut



Thrustmaster Grand Prix 1

Das Grand Prix 1 stellt den Einstieg in die Lenkrad-Familie bei Thrustmaster dar. Das Wheel wird mit zwei Schraubzwingen an Ihrer Rennunterlage befestigt – eine optimale Standsicherheit für heiße Rennsituationen ist dadurch nur bedingt gewährleistet. Spezielle Hebel sorgen für angenehmes Beschleunigen und Abbremsen – Schalt-Ambitionen erledigen Sie mit den im Lenkrad eingebauten Tipp-Tasten. Wer keinen gesteigerten Wert auf Pedal-Action legt oder einen ersten Eindruck von den Möglichkeiten heutiger Formel 1-Hardware bekommen will, liegt mit dem mit knapp 150 Mark angesetzten GP 1 jedenfalls genau richtig.

Ausstattung:	befriedigend
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut



Thrustmaster Formula T2

Die frühere Referenz T2 stellt eine aufgebohrte Grand Prix-Variante dar. Statt Gas- und Bremshebel spendierte Thrustmaster der Renneinheit eine Pedalausführung. Außerdem verwandelten sich die auf dem Steuerrad befindlichen Schaltknöpfe in eine Tipp-Gangschaltung, die jedoch keine spürbare Rückmeldung aufweist. Dem edlen Lenkrad-Design steht eine etwas unbefriedigende Pedalkonstruktion gegenüber: Trotz guter Verarbeitung sind die Fußwerkzeuge zu klein ausgefallen, stehen zu eng beisammen und sind heftigen Fuß-Attacken gegenüber ziemlich machtlos. Im Vergleich zum neuen Formula 1 zieht das T2 deshalb deutlich den kürzeren.

Ausstattung:	gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut



Thrustmaster Formula 1

Das Formula 1 stellt die konsequente Weiterentwicklung des T2 dar. Dessen Kritikpunkte nahm man bei Thrustmaster sehr ernst und verbesserte daraufhin fast alle negativen Features des einstigen Aushängeschilds. Das Ergebnis ist eine nochmals optimierte Steuereinheit mit integrierten Funktionstasten, eine vorbildliche Standsicherheit des kompletten Systems, eine gnadenlos realistische Gangschaltung sowie edle Pedal-Accessoires mit eingebautem Widerstand. Eigentlich fehlt nur die Force Feedback-Option, um den Hochgeschwindigkeits-Zirkus Formel 1 live mitzuerleben.

Ausstattung:	gut
Software:	sehr gut
Technik:	sehr gut
Gesamturteil:	**sehr gut**



Vidis Destiny Steering Wheel

Bevor Vidis als einer der ersten Distributoren mit einem FF-Lenkrad auf den Markt kommen will, fuhren wir unsere Testrunden noch mit dem Destiny Steering Wheel. Das dem Konsolen-Kollegen „Mad Katz" nachempfundene Lenkrad wird per Gummipropfen an den Schreibtisch gefesselt – große Standsicherheit bietet dieses Prinzip mit Sicherheit nicht. Auch die Pedale machen bei heißen Manövern gerne mal einen Freischwimmer-Schein. Ansonsten muß man dem F1-Gerät eine gute Spielbarkeit und ein ansehnliches Preis-Leistungs-Verhältnis bescheinigen.

Ausstattung:	gut
Software:	gut
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	**gut**



Zye Racing Simulator

Das edelste und teuerste Formel 1-Equipment kommt aus England von Digital Edge/Zye. Der platzintensive Aufbau macht es erforderlich, daß Sie die mitgelieferte Montageplatte unter Ihren Monitor schieben. Auf diesen Untergrund schraubt man anschließend die langgezogene Lenksäule und stellt sich die Pedale auf dem Boden zurecht. Auch wenn die Fußhebel die besten im Test sind, weiß die Lenkrad-Konstruktion aufgrund der störenden Befestigungsplatte nicht völlig zu überzeugen. Im Vergleich zur Referenz Formula 1 fehlt außerdem eine echte Gangschaltung.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	**gut**

Hersteller	CH Products	Interact	Thrustmaster	Thrustmaster	Thrustmaster	Vidis Destiny	Zye
Modell	Racing Wheel	V3 Racing Wheel	Grand Prix 1	Formula T2	Formula 1	Steering Wheel	Racing Simulator
Info-Telefon	0541-122065	04287-1251-13	08161-871093	08161-871093	08161-871093	040-514840-0	0541-122065
Preis (lt. Hersteller)	DM 150,-	DM 149,-	DM 149,-	DM 239,-	DM 289,-	DM 149,-	DM 399,-
Ausstattung	Lenkrad	Lenkrad + Pedale	Lenkrad	Lenkrad + Pedale	Lenkrad + Pedale	Lenkrad + Pedale	Lenkrad + Pedale
Funktionsknöpfe	4	8	4	2	2	6	2
Schaltknüppel	nein	nein	nein	ja	ja	ja	nein
Linkshänder	ja	ja	ja	nein	nein	ja	ja
Kabellänge (cm)	180	220	200	180	170	180	200
Widerstand	schwach	mittel	stark	stark	stark	mittel	stark
Ergonomie	befriedigend	befriedigend	gut	gut	sehr gut	befriedigend	gut
Stabilität	sehr gut	befriedigend	gut	gut	sehr gut	befriedigend	gut
Spielsteuerung	befriedigend	gut	gut	gut	sehr gut	gut	sehr gut

3D-CONTROLLER

Genrefreaks investieren ihr mühsam erspartes Geld nicht nur in Spezial-Eingabegeräte wie Gamepads oder Lenkräder, sondern durchaus auch in 3D-Controller. Die schöne Illusion der dritten Dimension läßt sich mit Hilfe dieser Joysticks am besten erleben. Neben den üblichen X/Y-Achsen besitzen Sie eine Z-Achse, die für verschiedene Aktionen benutzt werden kann. 360°-Bewegungen, Rotationen, Rollen oder Loopings: Mit bis zu sechs Freiheitsgraden können Sie voll in die Geheimnisse der 3D-Welt einsteigen. Um die räumliche Qualität der sechs Testkandidaten auszuprobieren, startete die Redaktion Rundflüge mit der Descent 2-Airline.



Immer noch ein Gradmesser für 3D-Joysticks: Descent 2 von Interplay/Parallax Software.



Interact Cyclone 3D

Von InterAct kam der erste Kandidat mit 3D-Ambitionen. Wie schon das ProgramPad kann es entweder als 6 Button-Normalstick über den MIDI-Port angeschlossen oder mit der Tastatur programmiert werden. Während die direkte Knöpfe-Konfiguration am Stick gut funktioniert, stellen die Software und das Handbuch ein Trauerspiel dar. Wie die Z-Achse des Stick zu aktivieren ist, konnte die Redaktion nicht herausfinden. Auch die Ergonomie-Abteilung ist zwiespältig: Die untere Funktionstasten-Batterie ist gut erreichbar, die oberen Knöpfe sind dagegen nur mit einer Riesenhand zu erreichen.

Ausstattung:	gut
Software:	befriedigend
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	**befriedigend**

Logitech CyberMan 2



Logitech geht mit dem CyberMan 2 neue Design-Wege. Ein Knopfhöcker auf der linken Seite bietet Ihnen den Zugriff auf 8 Funktionstasten, während die digitale Steuerung als Plastik-Puck mit drei Achsen zu bewältigen ist. Um dieser Konstruktion noch das Sahnehäubchen zu verpassen, wurden Teile des Geräts mit Leuchtfarben versehen. Insgesamt spielt sich der 3D-Controller mit den entsprechenden Spielen überraschend gut. Durch die digitale Bauart ist der Anwendungsbereich des CyberMan jedoch stark eingeschränkt. Ein Besuch auf www.cyberman2.de ist lohnenswert.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut

Logitech Wingman Warrior



Der Warrior kann in zwei Modi betrieben werden: entweder als Standard-Joystick am MIDI-Port unter DOS oder als voll einsatzfähiger Knüppel an der seriellen Schnittstelle unter Win95. Die seitliche Haifischflosse dient als Handablage sowie als Zugriffsbereich für den Throttle und Spin-Schalter. Der Knüppel an sich stellt nicht den Inbegriff der Ergonomie dar, erlaubt aber die flotte Betätigung aller Funktionstasten. Den Einsatz der Z-Achse über den Spin-Regler kann man sich mehr oder weniger schenken – dazu ist der völlig willkürliche Zentrierungspunkt viel zu schwammig.

Ausstattung:	gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut

Microsoft SideWinder 3D Pro



Der 3D Pro ist mittlerweile eine bekannte Größe in der Joystick-Branche und wird auch als normales Eingabegerät für Flugsimulationen verwendet. Der eigentliche Griff des Sticks ist wenig ergonomisch, auch die Erreichbarkeit der seitlich angebrachten Funktionstasten ist nicht optimal gelöst. Weitere Ansatzpunkte für Kritik sind der etwas schwammige Coolie-Hat sowie die nicht stufenlos verstellbare Schubregelung. Ansonsten bietet der Stick reine Win95-Kompatibilität (inklusive DOS-Fenster), eine präzise digital-optische Steuerung sowie ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut

Microsoft SideWinder Precision Pro

Hardware XTRA AWARD

Im letzten Heft konnten wir die Performance des 3D Pro-Nachfolgers schon mit einem Award krönen. An dieser Auszeichnung ändert dieser Vergleichstest nichts: Kein anderes Gerät bietet eine vergleichbare Spielsteuerung in Kombination mit realistischen Fluggefühlen. Im Grunde setzte Microsoft an allen Kritikpunkten des Vorgängers an und schnitzte daraus den Precision. Zwei kleine Probleme sollten nicht unerwähnt bleiben: Zum einen werden Linkshänder aufgrund des Griff-Designs ausgeschlossen, zum anderen verträgt sich der Precision nicht mit allen älteren Soundkarten.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	gut
Technik:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut

Thrustmaster Millennium 3D



Der chronologisch letzte 3D-Anwärter kommt von Thrustmaster. Der Millenium 3D ist dessen neuestes Wunderwerk und bekam einen SciFi-Look der 50er Jahre verpaßt. Softwareseitig steht der Stick dem Rage3D in nichts nach. Das revolutionäre Element ist die Y-Achsen-Bewegung: Anstatt den Stick mechanisch nach vorne oder hinten zu drücken, vollzieht der Knüppel eine Schaukelbewegung entlang einer festen Y-Achse. Leider wird die Spielsteuerung durch die Schwergängigkeit stark beeinträchtigt, so daß der Stick nur Spielern mit Bud Spencer-Armgebilden zu empfehlen ist.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	gut
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	gut

Hersteller	Interact	Logitech	Logitech	Microsoft	Microsoft	Thrustmaster
Modell	Cyclone 3D	CyberMan 2	Wingman Warrior	3D Pro	Precision Pro	Millennium 3D
Info-Telefon	04287-1251-13	069-92032165	069-92032165	0180-5251199	0180-5251199	08161-871093
Preis (lt. Hersteller)	DM 100,-	DM 149,-	DM 149,-	DM 89,-	DM 179,-	DM 159,-
Feuerknöpfe	11	8	4	8	2x8	6
davon programmierbar	11	8	–	8	2x8	6
Coolie-Hat Schubregler	ja/nein	nein/nein	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja
Ruderkontrolle	–	Z-Achse	Drehrad	Z-Achse	Z-Achse	Z-Achse
Spielesets/Linkshänder	ja/ja	ja/ja	nein/nein	ja/ja	ja/nein	ja/nein
Widerstand	schwach	stark	mittel	stark	stark	stark
Ergonomie	befriedigend	gut	befriedigend	befriedigend	sehr gut	befriedigend
Spielsteuerung	befriedigend	gut	gut	gut	sehr gut	befriedigend

classics WUNSC

mit dem **PC-GAMES Classic Awar**

JEDER TITE **D**

Der Planer 1+2 incl. Miss.
74%

Fatal Racing
72%

X-Wing
84%

Werewolf
73%

Comanche 2.0
73%

Vollgas
73%

Monk

Tie Fighter
85%

The Dig
89%

Realr

Rebel Assault2
83%

Flight Unlimite
88%

Pin

JE

JEDE COMPILATION **DM 69,95**



Zehn Adventures
82%



FUNSOFT Big Box
73%

StarW

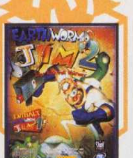
CHZETTEL

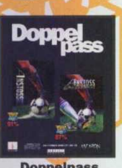
ard

Alle Titel sind ausgezeichnet mit dem CLASSIC AWARD PC Games Disc & Mag · PC GAMES Classic Award

ITE DM 29,95*





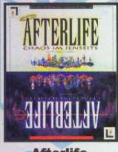



gas %
nkey Island Spec. 86%
Mad TV 1+2 71%
Earthworm Jim 1+2 90%
Cartoon Adventures 91%
Doppelpass 89%
Indiana Jones 3+4 88%

JEDER TITEL **DM 39,95***

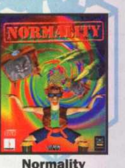


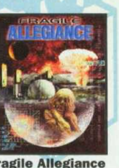





ig %
alms o.t. Haunting 87%
Swiv 82%
Uncle Henry 77%
Ascendancy 92%
Afterlife 73%
Pole Position 83%







nited %
Pinball Illusions 86%
Pinball Fantasies 90%
Normality 88%
Biing! 87%
Fragile Allegiance 76%

JEDE COMPILATION

5* **DM 49,95***




tarWars Collection 88%
Fußball Collection 73%



http://www.funsoft-online.com

Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470
Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SOFTWARE GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

*unverbindliche Preisempfehlung! Änderungen und Irrtümer vorbehalten!

17 Zoll-Monitore

SPIELE-FERNSEHER

Im letzten HardwareXtra konnte sich die Redaktion ein Bild von der Qualität aktueller 15 Zoll-Strahlemänner machen. Nach der Einstiegsklasse kommt nun die Kategorie für Aufsteiger: Immerhin 14 Monitore aus der 17 Zoll-Abteilung fanden den Weg in unser Testlabor.

TEST-PHILOSOPHIE

Um die Darstellungsqualität der 17 Zoll-Kandidaten noch detaillierter in Augenschein nehmen zu können, verwendete die Testcrew die CRT Alignment Tools von S. Jenkins & Time/Slice Systems. Konvergenzen, geometrische Skulpturen, Farbunreinheiten und Helligkeitsflecken sind mit deren Hilfe problemlos zu diagnostizieren. Das Merkmal „Ausstattung" umfaßt die Einstellmöglichkeiten der Monitore, Handbücher und Zusatzausstattungen wie Lautsprecher oder integrierte Mikros. Der Aspekt „Ergonomie" beleuchtet Wiederholfrequenzen, Strahlungsprüfsiegel sowie die sichtbare Bilddiagonale. Als wichtigstes Kriterium ist jedoch die „Performance" zu werten: Bildgeometrie, Schärfeverhältnisse, Leuchtfarben sowie Entspiegelungsverfahren sind hier relevante Einzelmerkmale. Der Test-Rechner wurde zu diesem Zweck mit einer 4 MB Matrox Millenium ausgestattet, damit die Bildschirme sich an entsprechend farbenfrohen 24 Bit-Bildern in hohen Auflösungen bewähren konnten.



Das CRT-Tool ist Freeware und kann deshalb auch im Heimgebrauch zum Bildschirmtest eingesetzt werden.

Echte Spielernaturen mit dickem Geldbeutel geben sich mit schmächtigen Bildschirmen kaum zufrieden und investieren ihr Geld lieber in einen 17-Zöller. Obwohl sich die meisten Spiele in einem 800x600-Modus präsentieren, die ein 15-Zöller problemlos in guter Qualität und Ergonomie ausstrahlen kann, ist die größere Bilddiagonale nicht völlig sinnlos. Zum einen wird es in Zukunft immer mehr Spiele und 3D-Grafikkarten geben, die höhere Bildschirmauflösungen erlauben, zum anderen bietet die mit durchschnittlich 40 cm dimensionierte Diagonale gerade für Win95-Anwendungen einen wesentlich besseren Durchblick. Ein wichtiges Kaufkriterium stellt dabei die Horizontalfrequenz der anvisierten Flimmerkiste dar. Damit die für 17-Zöller optimale Auflösung von 1.152x864 Pixeln auch ergonomisch dargestellt werden kann, ist ein 80 kHz-Gerät notwendig. Ergonomische Vertikalfrequenzen bewegen sich zwischen 75 und 85 Hz, wobei es vom jeweiligen Anwender abhängt, ob dieser 75 Hz noch als flimmernd oder schon als augenfreundlich empfindet.

Im Dschungel der Frequenzen
Meist stapelt der Anwender seinen Monitor auf den Schreibtisch, wählt die passende Auflösung über das Einstellungsmenü seiner Grafikkarte aus und lehnt sich nach getaner Arbeit gemütlich zurück. Die wenigsten sind sich dessen bewußt, daß ihr Monitor aufgrund dieser Standard-Einstellungen nicht in der maximalen Bildwiederholfrequenz strahlt. Grundsätzlich gibt es dabei drei Möglichkeiten der Frequenz-Ansteuerung. Entweder Sie laden bei der Installation per Diskette eine Monitor-Infodatei ein oder überlassen die Übermittlung der Bildschirmcharakteristika dem Display Data Channel. In beiden Fällen wird die Wiederholfrequenz automatisch ausgewählt und liegt oftmals lediglich bei der Vesa-Norm von 75 Hz. Um diese Vergeudung der Monitorfähigkeiten zu umgehen, sollten Sie die dritte Option wahrnehmen. In der Regel bieten Grafikkarten durch die mitgelieferte Software umfassende Auflösungseinstellungen an: So können Sie über die MGA-Software der Matroxkarten nach Rücksprache mit Ihrem Monitor-

handbuch die maximale Vertikalfrequenz manuell einstellen. Befindet sich Ihr Bildschirm dabei nicht in der Auswahlliste, wählen Sie einfach einen anderen Strahlemann mit ähnlichen Auflösungsmodi aus.

Optimale Kalibrierung

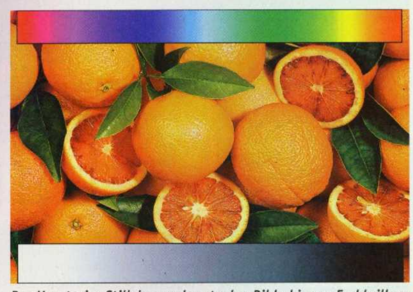
Die schönsten und aufwendigsten Justier-Features bringen dem Anwender jedoch herzlich wenig, wenn er damit nicht vernünftig umzugehen weiß. Die Kalibrierung im Helligkeits- und Kontrastbereich geht dabei folgendermaßen vonstatten: Zuerst wird der Kontrastregler auf die Mittelposition gebracht und ein weißer Text auf schwarzem Hintergrund ausgewählt – dazu können Sie sich beispielsweise das CRT-Programm von S. Jenkins & Time/Slice Systems aus dem Internet ziehen (die Adresse ist `ftp://ftp.heise.de/pub/ct/pcconfig/`) oder auf das Testprogramm von Nokia zurückgreifen. Die Helligkeit erhöhen Sie so lange, bis der schwarze Hintergrund in Grau übergeht, und drehen den Regler dann wieder ein Stück zurück. Diese Helligkeitseinstellung sollten Sie nun bei Schwarz-Weiß-Elementen nie wieder verändern, sondern besser den Kontrastregler nutzen, um die Weißdarstellung zu variieren. Um die optimale Bildgeometrie zu finden, sollten Sie ebenfalls das CRT-Tool aufrufen und den Menüpunkt „dynamische Konvergenz" aktivieren. Mit Hilfe des angezeigten Rechteck-Rasters stellen Sie die maximale Höhe und Breite ein und regulieren eventuell auftretende Verunstaltungen anhand des Monitor-OSDs – schon haben Sie die perfekte Bildgeometrie.



Zur Freude des leidgeplagten Anwenders ist die altertümliche Knopfparade dank bequemer On-Screen-Menüs Geschichte.

FAZIT

Der Monitor-Prüfdurchgang hat eine Erkenntnis gebracht: Manchmal steht ein knackiger Preis doch noch für entsprechend hohe Qualität. Der Eizo-Bildschirm steht mit seinem empfohlenen Verkaufspreis zwar auf dem Gipfel der Hardware-Investitionen, kann dafür aber auch in fast allen Kategorien Bestnoten verzeichnen. Knapp dahinter taucht schon der ViewSonic-Flimmermann auf, der ebenfalls mit einem „Sehr gut" das Testlabor verlassen konnte. Bei den sogenannten Multimedia-Monitoren überzeugt vor allem der graulackierte Sony-Monitor mit eingebautem Subwoofer für vernünftige Tiefton-Einlagen. Spieler mit schmaler Geldbörse sollten sich den Nokia- oder den miro-Bildschirm genauer anschauen.



Das Vegetarier-Stilleben verlangte den Bildschirmen Farbbrillanz und Schärfequalität ab.

Actebis Targa TM4282-10



Der erste 17-Zöller im Monitortest hatte schon bei den Komplettsystemen einen sehr guten Auftritt. Im Vergleich zur gesammelten Bildschirmkonkurrenz schneidet der Targa TM4282-10 auch in dieser Prüfveranstaltung insgesamt gut ab. Besonders das OSD des Testgeräts sorgt für einige Highlights in der Justier-Abteilung: Das geniale Drehrädchen-Prinzip sorgt in Windeseile für den nötigen Durchblick. Leider sind die bildgeometrischen Eigenschaften aufgrund der dünnen Justierauswahl nicht gerade berauschend, auch die Monitor-Front geizt nicht selten mit bunten Spiegelungen. Da schaut sich der Tester lieber die vorbildlichen Disziplinen Konvergenz, Schärfe und Farbbrillanz an. Auch die Ausleuchtung ist bis auf Randerscheinungen recht brauchbar ausgefallen. Faßt man alle Einzelkomponenten zusammen, ergibt sich ein wirklich schmackhafter Monitor-Cocktail, der sich mit 1.280 Mark auch in preislich erschwinglichen Regionen befindet.

Ausstattung:	gut
Ergonomie:	gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	gut

CTX 1792SE



Dokumentationen zu Hardware-Produkten liefern auch in der heutigen Zeit einerseits recht unterhaltsame, andererseits aber beinahe ärgerliche Beiträge. Das dreisprachige Handbuch des 1792SE gehört in die letzte Kategorie, da sowohl die Übersetzung als auch die Aufmachung unter aller Strahlenkanone sind. Mit einer maximalen Horizontalfrequenz von 92 kHz lassen sich als Ausgleich dafür höchst ergonomische Auflösungen auf die CTX-Mattscheibe zaubern. Außerdem stehen fast alle Bewertungskriterien auf solidem Flimmerfundament, auch wenn die Bildgeometrie noch einmal zum Nachmessen in die Bildschirm-Boxengasse geschickt werden sollte. An Schärfe mangelt es dem CTX-Produkt ebenfalls nicht, nur die Ecken des Geräts würden sich wahrscheinlich über etwas mehr Zuspruch freuen. Fazit: Mit dem 1792SE erwirbt der Käufer einen bodenständigen Spielefernseher, für den hauptsächlich Ergonomieaspekte Trumpf sind.

Ausstattung:	gut
Ergonomie:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Eizo FlexScan F56



Eizo schickte einen Lochmasken-Bildschirm ins Rennen, der ein vorbildliches Handbuch sowie ein üppig ausgestattetes OSD mitbringt. Mit einem Knopf hat der Anwender alle Parameter im Griff, für die sinnvolle Autozentrierung steht ein separater Button zur Verfügung. Ausgezeichnete Leistungswerte ist man beim qualitätsbewußten Monitorschrauber Eizo ja gewöhnt, und auch der FlexScan F56 macht hier glücklicherweise keine Ausnahme. Scharfe Bilder, erbauliche Geometrien und minimale Konvergenzfehler machen dem 17-Zöller wenig Probleme. Auch in den übrigen Bewertungskategorien hält er ohne große Anstrengungen mit den Leistungen der besten Kollegen mit. Lediglich die sichtbare Bilddiagonale, die Ausleuchtung und die Moiré-Anfälligkeit fallen da etwas aus dem Rahmen. Dafür hat der Bildschirm aber noch ein Signalsystem integriert, das die Aktionen des Anwenders akustisch kommentiert.

Ausstattung:	sehr gut
Ergonomie:	gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut

Highscreen MS 17S



Die Streifenmasken-Fraktion wird durch den MS 17S von Highscreen ergänzt. Die etwas umständlich geratene Mischung aus OSD und Tastenklavier bietet dem Anwender dankenswerterweise vielfältige Einstellungsmöglichkeiten. Diese sind beispielsweise im Konvergenzbereich auch dringend notwendig, um das werksseitig eingestelle Setting zu modifizieren. Insgesamt präsentiert sich der Highscreen-Strahlemann in einem angenehmen Performance-Gewand. Mit Ausnahme der nicht gerade flächendeckenden Bildschärfe und der befriedigenden Helligkeitsverteilung sind alle Leistungswerte im grünen Bereich. Als Ergonomie-Monster bewahrt der Bildschirm seinen fleißigen Anwender vor größeren Strahlungsschäden oder Flimmerkrankheiten. Zusätzlich erhält der Käufer noch die OEM-Version der Animationssoftware Soft FX als CD-Bonus. Fazit: Der MS 17S ist ein erfreulicher Monitor zu einem erschwinglichen Preis.

Ausstattung:	gut
Ergonomie:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Hitachi CM630ET



Der Lochmasken-Monitor von Hitachi bringt es auf 86 kHz Zeilenfrequenz und hat deshalb keine Probleme, sogar 1.280x1.024 Bildpunkte ergonomisch darzustellen. Die OSD-Featureliste ist bis auf wenige Einträge fast vollständig, so daß dem Anwender genug Schraubermöglichkeiten an die Justier-Hand gegeben werden. Auch in der Performance-Abteilung zeigt sich der Hitachi-Strahlemann von seiner erfreulichen Seite. Eine gute Bildgeometrie wird hier von einer weitgehend sauberen Farbdarstellung sowie geringen Konvergenzfehlern an den Rändern flankiert. Geschärfte Ansichten sind auch in der höchsten Auflösung flächendeckend überhaupt kein Problem und sorgen für klare Sehverhältnisse beim fleißigen Monitor-Betrachter. Lediglich die Entspiegelung und die Helligkeitsverteilung in den Ecken fallen bei der ansehnlichen Performance-Vorstellung etwas aus dem Rahmen.

Ausstattung:	gut
Ergonomie:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Iiyama Vision Master Pro 17



Der aufstrebende Monitor-Producer Iiyama beehrte das Testlabor mit dem Pro 17 aus der Vision Master-Reihe. Mit einigen Vorschußlorbeeren ausgestattet, sorgte der Bildschirm zumindest in einigen Leistungskategorien für erhebliche Erleuchtungen. So konnten sich gepeinigte Testeraugen in der ausgezeichneten Helligkeitsverteilung, Entspiegelung und Farbbrillanz sonnen. Auch die Konvergenzfehler hielten sich durch die eingebaute OSD-Option in wirklich erfreulichen Grenzen. Der Sprung an die Performance-Spitze blieb dem Pro 17 aber schließlich doch versagt: Eine nur befriedigende Bildgeometrie sowie eine zwar gute, doch leider fleckige Schärfe verwehrten ihm weitere Höhenflüge bei den Prüfkategorien. Trotzdem kann man dem Iiyama-Modell eine gute Leistung sowie umfangreiche Einstellmöglichkeiten attestieren, die ihn auf alle Fälle in kaufempfehlenswerte Regionen befördern.

Ausstattung:	gut
Ergonomie:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

miro V1770 T

Aus dem für 17 Zoll-Monitore mittleren Preissegment meldet sich miroDisplays mit dem V1770 T. Der unscheinbare Fernsehgenosse erlaubt eine 70 kHz-Zeilenfrequenz, mit der eine 1.152x864-Auflösung gerade eben noch VESA-ergonomisch dargestellt werden kann. Wer auf Ausflüge in höhere Darstellungsregionen verzichten kann, erhält jedoch ein Streifenmasken-Produkt, von dem sich manche überteuerten Kollegen eine Scheibe abschneiden können. Die Noten „sehr gut" bei Bildschärfe, Farbbrillanz und Entspiegelung dokumentieren die Qualität des miro-Produkts. Trotz eines äußerst spartanischen und knopflastigen OSDs fallen auch die Nachrichten von der Geometriefront sehr freundlich aus. Lediglich die recht fleckig geratenen Bildschirm-Ecken fallen etwas aus dem erfreulichen Performance-Rahmen. Preisbewußte Spieler erhalten jedenfalls einen qualitativ hochwertigen Monitor für anstehende Spielesessions.

Ausstattung:	befriedigend
Ergonomie:	befriedigend
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	gut

Mitsubishi Diamond Pro 67TXV



Auch Mitsubishi ließ sich nicht die Möglichkeit entgehen, der Spielergemeinde einen 17 Zoll-Kandidaten vorzustellen. Wie schon sein kleiner Kollege Scan 15VX, der in der letzten Hardware Xtra-Ausgabe vorgestellt wurde, hat der Bildschirm jedoch arge Probleme mit der Bildgeometrie. Selbst die vorbildlichen Justiermöglichkeiten ermöglichen auch nach langen Schraubeinlagen keine optimale Linearität. Dafür sorgt die Diamondtron-Bildröhre für farbenfrohe Erleuchtungen: Gleichmäßige Buntflächen, minimale Konvergenzen und vernünftige Spiegelverhältnisse erfreuen das leidgeplagte Sehorgan des Anwenders. Darauf packten die Ingenieure aus dem Hause Mitsubishi noch scharfsinnige Ansichten, die lediglich in den Ecken eine leichte Eintrübung erfahren. Insgesamt also ein erfreuliches Modell moderner Strahlenkunst, das für eine 69 kHz -Version vielleicht etwas zu teuer ausfällt.

Ausstattung:	sehr gut
Ergonomie:	befriedigend
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

NEC MultiSync E700



Der große Bruder des 15-Zöllers E-500 wartet mit einer ähnlichen Ausstattung wie sein Markenkollege auf. Um den Ausblick auf leuchtende Monitorgemälde nicht einschränken zu müssen, kommt die CromaClear-Röhre ohne horizontale Stabilisierungsdrähte aus. Die 0,25mm-Maske liefert dabei auch in der maximalen Auflösung von 1.024x768 noch ein recht scharfes Bild, selbst wenn dieser an sich vorbildliche Zustand nicht gleichmäßig realisiert wird. Schwerer wiegt da schon die Tatsache, daß ab 1.152x864 Bildpunkten zwar die maximale Höhe, jedoch nicht die mögliche Breite erreicht wird – offensichtlich hat man hier werksseitig ein falsches Seitenverhältnis eingestellt. Ansonsten gibt es jedoch nur gute Nachrichten von der Performancefront: Minimale Konvergenzen, brillante Farben und eine saubere Geometrie erfreuen das Auge. Eine gleichmäßige Helligkeitsverteilung sowie die gut gelöste Entspiegelung runden das ansehnliche Bild des mit 1.400 Mark angesetzten Monitors ab.

Ausstattung:	gut
Ergonomie:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Nokia 447Za



Die Multimedia-Abteilung unter den Monitoren wird unter anderem vom Bildschirmanbieter Nokia abgedeckt. Der 447Za weist ein integriertes Mikrofon, zwei Lautsprecher sowie ein äußerst ungewöhnliches Frontdesign auf. Mit Hilfe der zahlreich versammelten Tastenformationen werden die einzelnen OSD-Aktionen direkt ausgeführt, auch wenn die Zahl der Einstellmöglichkeiten durch diese Technik eingeschränkt bleibt. Die Klangabteilung des 447Za reicht zwar für geduldiges Soundberieseln, großartige Orchestereinlagen sind hier jedoch nicht zu erwarten. Die Leistungstests ergaben durchweg ansehnliche Ergebnisse für den Nokia-Bildschirm: Lediglich die Ausleuchtung sollte einer Generalüberholung unterzogen werden. Darüber hinaus ist ist die sichtbare Bilddiagonale etwas mager ausgefallen. Insgesamt kann man dem mit knapp 1.200 Mark angesetzten Strahlemann schöne Aussichten bescheinigen.

Ausstattung:	sehr gut
Ergonomie:	befriedigend
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Samsung SyncMaster 700p



Ein äußerst ansehnliches Testmuster wurde uns von Samsung zur Verfügung gestellt. Der 700p verwöhnt tastengeplagte Anwender mit einem 3 Knopf-OSD mit enormer Einstellvielfalt. Im Leistungsbereich überzeugt der 17-Zöller auf ganzer Linie. Eine hervorragende Bildgeometrie wird hier mit einer sehr guten Entspiegelung und einer gleichmäßig verteilten Bildschärfe gepaart. Auch die übrigen Testmerkmale bewältigt der SyncMaster spielend: Konvergenzfehler finden sich lediglich an den Rändern, die Ausleuchtung ist geglückt, und auf brillante Farben muß der Anwender trotz Lochmaske nicht verzichten. Selbst in der 1.280x1.024-Auflösung ist die Schärfe noch annehmbar, man sollte dann jedoch die BNC-Anschlüsse nutzen und ein entsprechendes Kabel verwenden. Die einzigen Kritikpunkte sind der etwas schwammige Monitorfuß und der recht knackige Preis. Dafür erwirbt der Käufer jedoch einen hervorragenden Spiele-Fernseher.

Ausstattung:	sehr gut
Ergonomie:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	**gut**

Sony Multiscan 220AS



Die mausgraugewandete Multimedia-Attacke von Sony zauberte sich in einer amerikanischen Version auf den Seziertisch der Redaktion. Das brummende Standbein des 220AS bildet ein mit immerhin 10 Watt dimensionierter Subwoofer, die Seitenbeschallung übernehmen zwei mit 3,5 Watt Leistung ausgestattete Satelliten. Klanglich steckt diese Krachkombination so manche Spezialbox in die Tasche und setzt sich damit von den meisten tontechnisch auf Diät gesetzten Multimedia-Monitoren ab. Auch in den Bildschirm-Kategorien kann der Sony überzeugen: Nur die Entspiegelung sticht aus der Masse an guten Performancewerten negativ heraus. Die eigentlich befriedigende Bildschärfe läßt sich mit einem Spezialbutton auf gute Sichtverhältnisse trimmen. Der Sprung auf das Podest bleibt dem 220AS aufgrund der unbefriedigenden Zahl an Einstellmöglichkeiten sowie der niedrigen Horizontalfrequenz aber verwehrt.

Ausstattung:	gut
Ergonomie:	befriedigend
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	**gut**

Hersteller	Actebis	CTX	Eizo	Highscreen	Hitachi	Iiyama	miroDisplays
Modell	Targa TM4282-10	1792-SE	FlexScan F56	MS 17S	CM630ET	Vision Master Pro17	V1770 T
Info-Telefon	02921-99-4444	02131-349912	02153-733400	02405-444-4500	0211-5291552	089-900050-33	01805-228144
Preis (lt. Hersteller)	DM 1.280,-	DM 1.049,-	DM 1.698,-	DM 1.299,-	DM 1.298,-	DM 1.395,-	DM 1.149,-
Dokumentation	D (+)	D (-)	D (++)	D (-)	D (+)	D (+)	D (-)
Garantie	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre VO	3 Jahre VO	3 Jahre
Technische Angaben							
Maske	Streifen	Loch	Loch	Streifen	Loch	Streifen	Streifen
Punktabstand	0,25 mm	0,26 mm	0,26 mm	0,25 mm	0,26 mm	0,25 mm	0,26 mm
Sichtbare Bilddiagonale	40,4 cm	40 cm	39,8 cm	41 cm	40,4 cm	41 cm	40,8 cm
Maximale Auflösung	1.600x1.200	1.600x1.200	1.600x1.200	1.600x1.200	1.280x1.024	1.600x1.200	1.280x1.024
Horizontalfrequenz	24-82 kHz	30-92 kHz	27-86 kHz	30-95 kHz	31-86 kHz	27-92 kHz	30-70 kHz
Vertikalfrequenz	50-150 Hz	50-160 Hz	50-160 Hz	50-160 Hz	47-130 Hz	50-160 Hz	50-120 Hz
Wiederholrate 1.024x768	100 Hz	117 Hz	106 Hz	117 Hz	105 Hz	115 Hz	86 Hz
Wiederholrate 1.152x864	90 Hz	99 Hz	92 Hz	103 Hz	92 Hz	102 Hz	76 Hz
Wiederholrate 1.280x1.024	75 Hz	85 Hz	80 Hz	85 Hz	80 Hz	86 Hz	65 Hz
Strahlungsnorm	TCO-92	TCO-95	TCO-95	TCO-95	TCO-95	TCO-95	TCO-92
Anschlüsse	D-Sub	D-Sub	D-Sub, BNC	D-Sub	D-Sub	D-Sub, BNC	D-Sub
Besonderheiten	–	–	–	–	–	–	–
Geometrie	befriedigend	befriedigend	sehr gut	gut	gut	befriedigend	gut
Konvergenz	sehr gut	gut	sehr gut	sehr gut	gut	sehr gut	sehr gut
Bildschärfe	sehr gut	gut	sehr gut	gut	gut	gut	sehr gut
Farbbrillanz	sehr gut	gut	gut	sehr gut	gut	sehr gut	sehr gut
Bildeinstellungen							
System	OSD	OSD+Tasten	OSD	OSD+Tasten	OSD	OSD	OSD+Tasten
Helligkeit, Kontrast	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Bildgröße, Bildlage	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Kissen/Trapez	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/nein
Parallelverzeichnung	nein	ja	ja	ja	ja	ja	nein
Vertikale Linearität	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein
Kissenausgleich	nein	ja	ja	ja	ja	nein	nein
Rotation	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Konvergenz/Moiré	nein/nein	nein/ja	ja/ja	ja/nein	nein/nein	ja/ja	nein/nein
Farbsättigung RGB	ja	ja	ja	ja	ja	ja	nein
Farbtemperatur	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Entmagnetisierung	ja		ja	ja	ja	ja	ja
Sonstiges	Schärfe, Autozentrierung	–	Signalton, Autozentrierung	–	–	–	–

Step 17E03T



Der 17-Zöller von Step ist insgesamt ein würdiger Vertreter der Streifenmasken-Fraktion. Das On-Screen-Display ist dabei zwar etwas knopflastig und umständlich ausgefallen, weiß durch die Auswahl an justierbaren Parametern aber trotzdem zu überzeugen. Streifentypisch hervorragend ist die leuchtende Farbdarstellung des Bildschirms – auch die gleichmäßige Verteilung der Helligkeit sowie die Konvergenzsituation sprechen für den Step 17E03T. Schwachpunkte sind die aus den Fugen geratene Bildgeometrie sowie die etwas ungleichmäßig ausgefallenen Schärfeverhältnisse. Einen positiven Eindruck hinterlassen demgegenüber die Entspiegelung sowie der Kundenservice. Auch im Bereich Ergonomie und Strahlungsnorm bleiben eigentlich wenig Wünsche offen. Für knapp 1.500 Mark steht der Käufer jedenfalls nicht im Regen, sondern kann gelassen sonnigen Bildschirmzeiten entgegensehen.

Ausstattung:	gut
Ergonomie:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

ViewSonic P775



Das neue 17 Zoll-Flaggschiff von ViewSonic stellt der brandaktuelle P775 dar. Der 95 kHz-Monstermonitor kann selbst die maximale 1.600x1.200-Auflösung noch mit VESA-kompatiblen 76 Hz darstellen – gute Zeiten für anwenderfreundliche Ergonomieerlebnisse. In der Performance-Abteilung fällt der Bildschirm mit durchweg leuchtenden Ergebnissen auf, wobei besonders die überaus angenehmen Geometrie-Beschaffenheiten ins Testerauge stechen. In Randlagen hat der P775 dagegen die für die versammelte Monitorschaft beinahe typischen Konvergenz- und Schärfeprobleme. Lobenswert ist das Serviceangebot, das neben einem 3 Jahre währenden Vor-Ort-Service auch eine gebührenfreie Hotline beinhaltet – hier kann sich die Konkurrenz ein Beispiel nehmen.

Fazit: Wer hochauflösende Ambitionen und eine dazu passende Grafikkarte hat, kann die knapp 1.450 Mark ruhigen Gewissens für den ViewSonic P775 anlegen.

Ausstattung:	sehr gut
Ergonomie:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	sehr gut

Hersteller	Mitsubishi	NEC	Nokia	Samsung	Sony	Step	ViewSonic
Modell	Diamond Pro 67TXV	MultiSync E700	447Za	Syncmaster 700p	Multiscan 220AS	17E03T	P775
Info-Telefon	02102-486-770	0180-5242521	089-1497360	0180-5121213	0180-5252586	02361-376683	02154-9188-0
Preis (lt. Hersteller)	DM 1.399,-	DM 1.399,-	DM 1.199,-	DM 1.548,-	DM 1.499,-	DM 1.489,-	DM 1.449,-
Dokumentation	D (+)	D (+)	D (+)	D (++)	E (+)	D (+)	D (++)
Garantie	3 Jahre (1 VO)	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre (1 VO)	3 Jahre VO
Technische Angaben							
Maske	Streifen	Schlitz	Loch	Loch	Streifen	Streifen	Loch
Punktabstand	0,25 mm	0,25 mm	0,27 mm	0,26 mm	0,25 mm	0,25 mm	0,25 mm
Sichtbare Bilddiagonale	40 cm	39,6 cm	39,7 cm	40 cm	40,8 cm	40,8 cm	40,6 cm
Maximale Auflösung	1.280x1.024	1.280x1.024	1.280x1.024	1.600x1.280	1.280x1.024	1.600x1.280	1.600x1.280
Horizontalfrequenz	30-69 kHz	31-82 kHz	31-72 kHz	30-85 kHz	30-70 kHz	30-85 kHz	30-95 kHz
Vertikalfrequenz	55-125 Hz	55-120 Hz	50-120 Hz	50-160 Hz	50-120 Hz	48-150 Hz	50-180 Hz
Wiederholrate 1.024x768	86 Hz	100 Hz	86 Hz	100 Hz	86 Hz	107 Hz	116 Hz
Wiederholrate 1.152x864	76 Hz	90 Hz	76 Hz	90 Hz	76 Hz	95 Hz	103 Hz
Wiederholrate 1.280x1.024	65 Hz	75 Hz	65 Hz	75 Hz	65 Hz	80 Hz	88 Hz
Strahlungsnorm	TCO-95	TCO-95	TCO-95	TCO-95	TCO-92	TCO-95	TCO-95
Anschlüsse	D-Sub	D-Sub	D-Sub, Mikro	D-Sub, BNC	D-Sub, USB, Mikro	D-Sub	D-Sub, BNC
Besonderheiten	MAC-Adapter	–	Lautsprecher	–	Lautspr., Subwoofer	–	–
Geometrie	befriedigend	gut	sehr gut	sehr gut	sehr gut	befriedigend	sehr gut
Konvergenz	gut	sehr gut	sehr gut	gut	sehr gut	sehr gut	gut
Bildschärfe	gut	gut	gut	gut	gut	gut	gut
Farbbrillanz	sehr gut	sehr gut	gut	gut	sehr gut	sehr gut	gut
Bildeinstellungen							
System	OSD	OSD	OSD	OSD	OSD+Tasten	OSD+Tasten	OSD
Helligkeit, Kontrast	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Bildgröße, Bildlage	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Kissenverzeichnung	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/nein	ja/nein	ja/ja
Parallelverzeichnung	ja	ja	ja	ja	nein	ja	ja
Vertikale Linearität	ja	nein	nein	ja	nein	nein	nein
Kissenausgleich	ja	ja	nein	ja	nein	nein	ja
Rotation	ja	nein	nein	ja	ja	ja	ja
Konvergenz	nein/ja	nein/nein	nein/ja	nein/ja	nein/nein	ja/nein	nein/ja
Farbsättigung RGB	nein	ja	nein	ja	nein	ja	ja
Farbtemperatur	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Entmagnetisierung	ja	ja	ja	ja	nein	nein	ja
Sonstiges	–	–	Lautstärke	Synchronisation, Zoom	Schärfe, Lautstärke	–	–

REFERENZLISTE

Mit dieser HardwareXtra-Ausgabe legen wir Ihnen den ultimativen Marktüberblick ans Spielerherz. Hier finden Sie jeden Monat aktuelle Hardware-Produkte, die in unseren Schwerpunkthemen oder Einzeltests vorgestellt wurden. Die Einordnung der Kandidaten in die jeweilige Kategorie erfolgt dabei nach der Gesamtbewertung – Testobjekte mit gleicher Endnote werden noch nach den einzelnen Wertungskriterien sortiert. Wenn in einer Hardware-Kategorie zwei Awards vergeben wurden, liegt dies daran, daß ein Nachtest zu einem Schwerpunktthema entsprechende Ergebnisse zutage gebracht hat.

15 Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Nokia	449Xa	PCA 12/97	089-1497360	sehr gut
Philips	Brilliance 105	PCA 12/97	0180-5356767	sehr gut
ViewSonic	15GA	PCA 12/97	02154-91880	sehr gut
Actebis	Targa TM 3867-1	PCA 12/97	02921-994444	gut
Eizo	FlexScan F35	PCA 12/97	02153-733400	gut
miro Displays	V1570 F	PCA 12/97	01805-228144	gut
NEC	MultiSync E500	PCA 12/97	0180-5242521	gut
Samsung	Syncmaster 500p	PCA 12/97	0180-5121213	gut
Iiyama	Vision Master 350	PCA 12/97	089-90005033	gut
Sony	Multiscan 100sf	PCA 12/97	0180-5252586	gut
Step	15F03T	PCA 12/97	02361-376683	gut
Mitsubishi	Diamond Scan 15VX	PCA 12/97	02102-486770	gut
Hitachi	CM500ET	PCA 12/97	0211-5291552	gut

17 Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Eizo	FlexScan F56	PCA 1/98	02153-733400	sehr gut
ViewSonic	P775	PCA 1/98	02154-91880	sehr gut
Actebis	Targa TM4282-10	PCA 1/98	02921-994444	gut
CTX	1792-SE	PCA 1/98	02131-349912	gut
Highscreen	MS 17S	PCA 1/98	02405-4444500	gut
Iiyama	Vision Master Pro17	PCA 1/98	089-90005033	gut
Samsung	Syncmaster 700p	PCA 1/98	0180-5121213	gut
Sony	Multiscan 220AS	PCA 1/98	0180-5252586	gut
Hitachi	CM630ET	PCA 1/98	0211-5291552	gut
Mitsubishi	Diamond Pro 67TXV	PCA 1/98	02102-486770	gut

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Guillemot	Maxi S64 HS 2	PCA 12/97	0211-338000	sehr gut
Guillemot	Maxi S64 Dynamic3D	PCA 1/98	0211-338000	sehr gut
Terratec	AudioSys. EWS64 XL	PCA 12/97	02157-81790	sehr gut
Creative Labs	SB AWE 64 Gold	PCA 12/97	01805-323488	sehr gut
Terratec	Maestro 32/96	PCA 12/97	02157-81790	gut
Turtle Beach	MultiSnd. Pinnacle	PCA 12/97	0531-125000	gut
Yamaha	SW-60XG	PCA 12/97	04101-3030	gut
Terratec	S.System Base 64	PCA 12/97	02157-81790	gut
VideoLogic	SonicStorm	PCA 12/97	06103-93-4714	gut
Shuttle	Spacewalker HOT-255	PCA 1/98	04121-476860	gut
Diamond	Monster Sound	PCA 12/97	08151-2660	gut

2D-/3D-Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Diamond	Viper V330	PCA 11/97	08151-2660	sehr gut
Elsa	Victory Erazor	PCA 11/97	0241-6065412	sehr gut
Hercules	Stingray 128/3D	PCA 11/97	089-89890573	gut
Jazz Multimedia	Adrenaline Rush	PCA 11/97	02405-4444500	gut
ATI	Xpert@Play	PCA 11/97	089-4609070	gut
Number Nine	Revolution 3D	PCA 11/97	089-61449113	befriedigend
Matrox	Mystique 220	PCA 11/97	089-6144740	befriedigend

3D-Grafikkarten (Add-on)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Diamond	Monster 3D	PCA 11/97	08151-2660	sehr gut
Guillemot	Maxi Gamer 3Dfx	PCA 11/97	0211-338000	sehr gut
miroMEDIA	Hiscore 3D	PCA 11/97	0531-2213110	gut
VideoLogic	Apocalypse 3Dx	PCA 11/97	06103-934714	gut
Matrox	m3D	PCA 11/97	089-6144740	gut

Komplettsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
pc.Spezialist	PC 233 MMX	PCA 11/97	0521-9696200	sehr gut
Seitz	Explosion 3Dx plus	PCA 11/97	0711-9905314	gut
Gateway 2000	G6-233	PCA 11/97	0130-820854	gut
Actebis	TARGA Power Line	PCA 11/97	02921-994444	gut
Wortmann Terra	Principia	PCA 11/97	05744-944125	gut
Peacock	TAKE Multimedia	PCA 11/97	02957-790	gut
Vobis	Sky Tower 233 MHz	PCA 11/97	02405-4444500	befriedigend
Comtech	Pacomp HyperSpeed	PCA 11/97	07151-980010	befriedigend

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Gravis	GamePad Pro	PCA 1/98	0541-122065	sehr gut
Microsoft	SW Gamepad	PCA 1/98	0180-5251199	sehr gut
Thrustmaster	Rage3D	PCA 1/98	08161-871093	sehr gut
ACT Labs	Powerramp	PCA 1/98	0541-122065	gut
ACT Labs	Powerramp Mite	PCA 1/98	0541-122065	gut
Interact	3D ProgramPad	PCA 1/98	04287-125113	gut
Genius	MaxFire	PCA 1/98	02173-974321	gut
Logitech	ThunderPad Digital	PCA 1/98	069-92032165	gut
Interact	PC PowerPad Pro	PCA 1/98	04287-125113	gut
Endor Fanatec	Eezee Pad	PCA 1/98	06021-840681	gut
Saitek	X6 - 31 M	PCA 1/98	089-54612710	gut
Saitek	X6 - 32 M	PCA 1/98	089-54612710	gut

Lenkradsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Thrustmaster	Formula 1	PCA 1/98	08161-871093	sehr gut
Zye	Racing Simulator	PCA 1/98	0541-122065	gut
Thrustmaster	Formula T2	PCA 1/98	08161-871093	gut
Thrustmaster	Grand Prix 1	PCA 1/98	08161-871093	gut
Interact	V3 Racing Wheel	PCA 1/98	04287-125113	gut
Vidis Destiny	Steering Wheel	PCA 1/98	040-5148400	gut
CH Products	Racing Wheel	PCA 1/98	0541-122065	befriedigend

3D-Controller

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Microsoft	Precision Pro	PCA 1/98	0180-5251199	sehr gut
Logitech	CyberMan 2	PCA 1/98	069-92032165	gut
Microsoft	3D Pro	PCA 1/98	0180-5251199	gut
Logitech	Wingman Warrior	PCA 1/98	069-92032165	gut
Thrustmaster	Millennium 3D	PCA 1/98	08161-871093	gut
Interact	Cyclone 3D	PCA 1/98	04287-125113	befriedigend

SPIELEINDEX



Herbert ist ganz in seine Traumwelt weggetreten: Er verläßt seinen Schreibtisch, heuert in Gedanken auf einem verwegenen Piratensegler an, läßt sich den Rum literweise die Gurgel runterlaufen und ist in der Redaktion nur noch gröhlend mit dem Säbel in der Hand anzutreffen...

Fliegenfischer: Fürchterliche Auswirkungen hatte der Frogger-Test auf Harald. Mehrere Tage war er nicht in der Lage, seine Tagesration Pizza zu vertilgen. Stattdessen schnappte er nach allem, was irgendwie nach Insekt aussah. Erst eine von einem Nürnberger Tierarzt verabreichte Beruhigungsspritze schaffte Abhilfe...



Christian Müller

Summ, summ, summ, Flug-Simchen summ herum! In diesem Monat herrscht ein unerwartetes Gedränge auf den Landebahnen der Softwarehändler. Selbst einem Spieletester kann da ganz schön schwindelig werden.



Christian Bigge

Das 3. Jahrtausend macht mir immer noch zu schaffen. Während Kollege Fränkel noch fleißig mit dem Bällchen übt, grübele ich darüber nach, was es bringt, mit der „Mentalbombe" neural angeschlossene Personen zu „lobotomisieren".

Herbert Aichinger

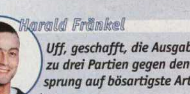
Ich werfe mich in Piraten-Kluft, lasse mir Klänge karibischer Steelbands um die Ohren wirbeln und bereite mich auf den nächsten Beleidigungs-Schwertkampf vor: „Du bist so häßlich wie ein Affe im Negligé..."

Alexander Geltenpoth

Erobere ich die Brücke von Arnheim oder unterwerfe ich noch ein paar Universen? Zur Entspannung könnte ich auch die Mönchsrobe anziehen und Diablo verkloppen. Da fällt die Entscheidung schwer...

Harald Fränkel

Uff, geschafft, die Ausgabe ist fertig, und ich kann mich FIFA 98 widmen. Bisher bin ich nur zu drei Partien gegen den Kollegen Bigge gekommen, und der hat seinen Trainingsvorsprung auf bösartigste Art und Weise ausgenutzt und mich übelst weggebügelt. Rache!



IN LETZTER MINUTE



Forsaken
Mit 3D-Beschleunigung und reichlich Feuerpower wandelt Acclaim auf Descents Spuren.

Falcon 4.0
Die Neuauflage des MicroProse-Simulators greift in den Wettstreit der High-End-Flugis ein.

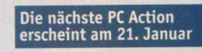
Mayday
Durch 3D-Levelkarten will Media Publishing für Furore im Echtzeitstrategie-Genre sorgen.







AUSSERDEM...
Spieletips zu F1 Racing Simulation, Tomb Raider 2, Blade Runner, FIFA 98 u.v.m.



Die nächste PC Action erscheint am 21. Januar


GET READY
MASTER BLASTER!
TEL 0621-48286-700
INFO-LINE
FAX 0621-48286-710
Shoot-Em-Up mit fuenf riesigen Welten und je vier nervenaufreibenden Levels mit gigantischen Endgegnern
Spektakulaere HiRes-Grafiken
3D-Schiffe mit Texture-Mapping und Phong-Shading
Prachtvolle gerenderte Hintergruende mit Animationen
Fliessendes Scrolling und maximale Bewegungsfreiheit
Lightsourcing in Echtzeit
Intelligente, abwechslungsreiche Feinde
16-bit Soundeffekte in Stereo
Soundtrack in CD-Qualitaet
Zwischensequenzen in 16-bit Hi-Colour
PC-CD-ROM komplett in deutsch
29,95 DM
UNVERBINDLICHE PREISEMPFEHLUNG
BLASTER!
METROPOLIS
SOFTWARE HOUSE
GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare

Wir wünschen unseren Matrox-Fans Frohe Weihnachten!



Video & Graphics Kit:
Matrox Mystique 220 & Matrox Rainbow Runner Studio
Weihnachts-Preis DM 799,–*

Matrox m3D Spiele Vergnügen
Weihnachts-Preis DM 249,–*

matrox

* unverbindliche Preisempfehlung

Matrox GmbH: Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Vertriebs-Infoline: 089-61 44 74 44